

PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS



KIBERZONA

ISSN 1392-4915



9 771392 491004

2000/7-8

kaina 10 Lt

www.kiberzona.lt

Kompiuteriai, žaidimai ir kvapai

HOMEWORLD

C a t a c l y s m

KISS

Psycho Circus

QUAKE III

Team Arena

KIBERZONA,
Šviltrigailos g. 8/14, IV a.
2800 Vilnius,
tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

Vyr. redaktorius:
Robertas Jankus

Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Domanas Karockas, Ernė, BikoR, Domanas, Carillo

Dizainas ir maketavimas:
Gabrielius Mockevičius

Leidžia firma "Pusė".
Leidjas — Rimantas Serva
tel. (25) 44 39 44

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

"Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125;	Vilniuje
knygynė "Litterula", Basanavičiaus g. 17;	
knygynė "Smaltija", Kęstučio g. 17 ir centriniame pašte; knygynė "Verslo knygos" Gedimino g. 47;	Kaune
Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5;	Panevėžyje
UAB "Megaomas", Rūly g. 9;	Klaipėdoje
"Žiburio" knygynė, Vilniaus g. 213,	Šiauliuose

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecerizuojami ir negražinami. Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinyje pradėtas leisti 1997 metais sausio mėn.
Indeksas 5189. Tiražas - 10 000 egz.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuve", Beržų g. 52, Panevėžys.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Sapnų sala", S. Moniuskos g. 21

4	COMAND AND CONQUER: Red Alert 2
5	STARSHIP TROOPERS: Terran Ascendancy
6	THE BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1: Rustinn Parr
8	AMERICAN McGee's ALICE
10	QUAKE III: Team Arena
12	RUNE
15	WAP žaidimai mobiliam telefonui
16	KISS: Psycho Circus: The Nightmare Child
20	HOMEWORLD: Cataclysm
SPS 23	SPS Bylos
SPS 25	Susipažinkite -PSone!
SPS 26	Svajonės kartais pildosi!
27	GELEŽIS: Kompiuteriai, žaidimai ir kvapai
27	Garso ir vaizdo formatų suspaudimo technologijos
SPS 31	Svajonės kartais pildosi!
SPS 33	SPS TOP 2000
SPS 34	PS ir PS2 naujienų lenta
35	HIRED TEAM: Trial
36	STAR TREK: The Elite Force Voyager
38	STAR TREK: New World
40	CARMAGEDDON TDR 2000
42	DREAMLAND CRONICLES: Freedom Ridge
44	INTERVIU: GREENMOON
46	ICEWIND DALE
48	Vienas oficialus ir trys neoficialūs AGE OF EMPIRES 2 tęsiniai
51	PC KODAI
52	NAUJIENOS

OMNITEL tinklas - tai:

Prisijungimo centrai 49 Lietuvos miestuose

Naujausios žinios "Omnitel laike" laikas.omnitet.net

Elektroninė prekyba Omnitel mugėje www.muge.lt

Ypatingos Interneto paslaugos GSM abonentams www.mozaika.lt

AKELOTĖ ir KO

**pristato puikų 3D Action stiliaus
žaidimą išverstą į lietuvių kalbą**

H I R E D T E A M

TRIAL

**Šis žaidimas-puiki 3D šaudyklė. Nuostabi
grafika, efektai, geras garsas nustebins
ne vieną veiksmo žaidimų mėgėją.**

Žaidimą taip pat galima žaisti internete bei vietiniame tinkle.

AKELOTĖ ir KO -išskirtinis New Media Generation atstovas
Lietuvoje.

Algirdo g.10, Vilnius tel.: 22 70 25, 65 21 75

Adresas internete:www.akeboteirko.lt

ŽAIDIMAI VAIKAMS LIETUVIŲ KALBA

NAUJIENA!!!

"Nežiniuko raštai"

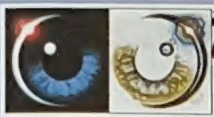
Lavinamųjų žaidimų rinkinys vaikams

"Katino Leopoldo vasarnamis

arba Pelių medžioklės ypatumai"

Galvosūkinis žaidimas vaikams

KVIEČIAME BENDRADARBIAUTI DIDMENININKUS



ŽP

Veiksmas vystysys praėjus ke liems metams po pirmosios **Red Alert** dalies įvykių. Lai mės prieš galingąjį Staliną ir su griovęs sovietini ūkį, Aljansas ramiai sau gyvavo, manydamas jog sovietai daugiau niekada nedrįs jo pul ti. Tačiau taip buvo tik iš pažiūros. Po Stalino žuties, Rusiją pradejo valdyti niekam į akis ne krintantis genero las Romanovas (aplaidūs tie ame rikiečiai: šali val do generolas, o jie mano, kad nėra grėsmės!), kurio atminty vis dar bu vo gyvi atsimini mai apie pralaime jimą. Kaupdamas jėgas jis laukė tin kamos progos. Ir,



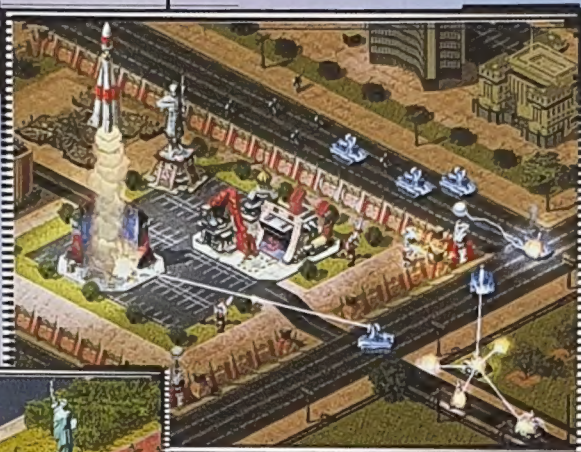
kai kilo karas Meksikoje, Romano vas nedelsiant tuo pasinaudojo ir išsiuntė savo kariuomenę anapus vandenyno. Aljansui tai didelis ne tikėtumas ir nesugebėdami valdyti situacijos, jie ryžtasi kraštutiniam poelgiui — atominiam karui. Ta čiau nuspaudus „raudonuosius“ pa leidimo mygtukus nieko neatsitin ka — raketos lieka savo vietuose. Va tada tai amerikiečiai tikrai „pri dėjo į kelnes“, nes suprato, jog So vietai sukūrė ginklą, veikiantį žmo nių protą ir poelgius, o tai jau „kve pėjo“ dideliais nemalonumais.

Red Alert 2 yra kuriams naudo jantis **Tiberian Sun** patobulintu va rikliuku. Tie patobulinimai dauge liui gali pasirodyti keisti vien dėl to, kad žemėlapiuose bus panaikin tas vietovės pakopiškumas, t.y. visi žemėlapiai bus vien tik lygumos. Tačiau kūrėjai prašo mūsų nenusi gąsti, nes tai buvo paaukota geres nio *geimplėaus* kūrimui (kad tik jie tai išpildytų), kuris yra svarbiausias žaidžiant RTS. Beje, žadama, kad ju nitai labiau skirsis vienas nuo kito savo sugebėjimais.

COMMAND & CONQUER

Red Alert 2

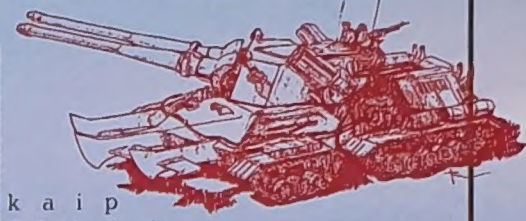
Westwood Studios jau daugiau nei metus pluša ties žaidimu, kuris, jų nuomone, neleis mums miegoti daugelį naktų. Kai kam gal yra noras šypsotis, bet daugelis išgirde pavadinimą **Red Alert 2** tai supras savalme. Po didelio **Tiberian Sun** pasisekimo, kūrėjai žvilgtelėjo šiek tiek atgal į šio žaidimo priešistorę ir nutarė, kad ten dar ne viskas aišku (nebūtų amerikiečiai — vis jiems tie rusai klūna) ir reikia baigti pradėtą darbą.



Atsižvelgdami į savo poreikius, piniginius išteklius ir politinį nu sistatymą, galėsite rinktis vieną iš dešimties kariaujančių šalių. Visas veiksmas vystysys realiuose žemė lapiuose ir kai kur netgi galėsite atpažinti vieną ar kitą vietovę.

Be originalių junitų, iš pirmo sios **Red Alert** dalies, bus daug naujų ir patobulintų junitų. Apžvelgsime idomensius.

Aljansas, žinoma, nesitikėdams pavojaus mažai kuo patobulino sa vo kariuomenę, išskyrus kelis juni tus ir chronotechnologiją, kurios pa galba savo kariauna galima permes ti didelį atstumą per labai trumpą laiko tarpą. **All-Ter rain Tanya** — iš pirmosios žaidimo dalies pažystama mergelė, kuri dabar jau turi sugebėjimą plaukioti ir minuoti priešų laivus. **Terror drone** — gi gantiški termitai, kurie pragriaužę priešų šarvus sprogsta kartu su priešais. **Carrier** — tai galingas lėk tuvnešis, galintis „užpilti“ priešą naikintuvų lietumi. Atsirado Aljan so pajėgose ir toks keistas ginklas



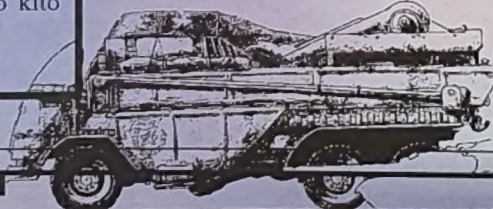
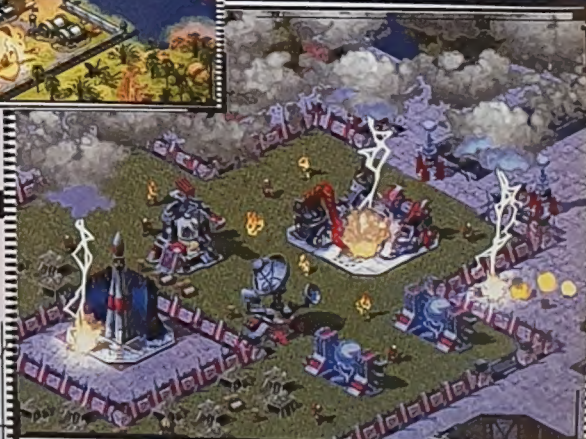
k a i p **Dolphin**, kuris galės būti ir žy nybininku ir kami kadze, bet tikslesnė jo paskirtis vis dar laikoma paslapyje.

Sovietai labiausiai išto bulino psioninius ginklus, kurie naudo ja mi beveik visuose kariniuose objek tuose. Sovietų ginkluotuose pajėgo se atsirado tokie įdomūs piliečiai kaip **Crazy Ivan** — ginkluotas pei liais. Jis sugeba išpjauti visą kariuo menę, dar kartais iššaudamas rake tās į Aljanso objektus; **Yuri** — turbūt galingiausias karys, sugebantis te lekinezės būdu nukreipti priešini kus susinaikinimui; **Giant squid** — gigantiškas kalmaras valdomas te lekinezės būdu, skandinantis nusil pusius Aljanso laivus.

Multiplejeris bus skirtas 8 žaidė jams, tiek žaidžiant vietiniame tin kle, tiek ir internete. Gamintojai žada, kad to pilnai užteks ir kad dar bus keli netradiciniai režimai.

Oficiali žaidimo išleidimo data numatyta 2000 10 26. Tada ir galė sime visi draugiškai įsitikinti, jog C&C serijos žaidimai vis dar tokie pat geri ir sa vo iškovotų aukštumų nežada atsi sakyti.

Carlito





STARSHIP TROOPERS

Terran Ascendancy

Filmo "Erdvėlaivių kariai" herojai keliai į kompiuterių ekranus

Ar žaidimas pakartos
filmo sėkmę?

Matyt, filmo "Erdvėlaivių kariai" (būtent šiuo pavadinimu jis buvo rodomas Lietuvos kinoteatruose) pristatyti nereikia niekam. Tikriausiai daugeliui įsiminė didžiulių batalijų scenos, kuriose žemiečiai didvyriškai kovėsi su gausiomis įvairaus dydžio ir rūšių kraugeris-kų vabzdžių gaujomis. Ir tikriausiai daug kas iš sėdinčių kino salėje norėjo griebti ginklą ir padėti filmo

herojams kovoje prieš chitinu prisidengusias pabaisas. Kom-

lėjo įkūnyti visų garsaus rašytojo sumanymų, tačiau žaidime jiems pavyko surinkti visa, kas buvo geriausia tiek filme, tiek ir pačioje knygoje.

Taigi, sumaišius šias idėjas, gavosi įdomus realaus laiko strateginis žaidimas, kuriame žaidėjui teks vadovauti mobiliam pėstininkų būriui. Jam reikės atlikti daug įvairių misijų – naikinti strateginius taikinius ar gelbėti į bėdą patekusius žemiečius. Iš viso numatyta dvidešimt skirtingų misijų, kurios žaidimo elgoje palaipsniui darysis vis sudėtingesnės. Mūšio vieta bus ir kalvos, apaugusios mišku, ir negyvi, sniegu užkloti plotai bei vabzdžių išrausti tuneliai po žeme.

Kiekvieno būryje esančio kovotojo gyvybė yra vertinga, nes jie specializuojasi skirtingose karo meno srityje (snaiperiai, medikai, inžinieriai ir t.t.). Štai kodėl mobiliųjų pėstininkų šūkis – "kiekvienas kovoją ir kiekvienas grįžta namo" ("Everybody fights, and everybody comes home") iš tikrųjų atspindi žaidimo esmę. Bet kuris karys čia gali tapti didvyriu, jei tik įvykdys svarbią misiją. Pasižymėjusius kareivius bus galima apdovanoti medaliais – tada kils jų statistiniai rodikliai, o elitiniai kariai palaipsniui taps "specialistais".

Kiekvienas karys su savimi gali nešti du ginklus ir amuniciją jiems bei kelias rankines granatas. Visus ginklus galima priskirti vienai iš trijų kategorijų – standartiniams, techniniams bei sunkiesiems. Standartiniais ginklais priklausio karabinai, automatai ir t.t. Techniniai ginklai – tai ugniasvaidžiai bei specialūs tinklai, skirti gyvų vabzdžių gaudymui. Kulkosvaidžiai ar taktinės atominės raketos priklausio sunkiesiems ginklams. Be to visi kariai dėvi ir specialius šarvus, kurių gynybinė galia irgi priklausio nuo pasirinktos modifikacijos (Scout, Marauder ar Command). Priklausomai nuo mūšio sąlygų, savo kariams galima parinkti optimalią kovinę rikiuotę. Taip pat galima reguliuoti ir jų agresijos lygį, apsprendžiantį būrio elgesį mūšio metu.

O dabar pristatykime žmonių priešus. Tiek vabzdžių išvaizda, tiek jų galimybės yra aiškiai pasiskolintos iš filmo. Šių gyvių visuomenė yra sudaryta iš kelių "kastų" (porūšių), kurios atlieka specifines funkcijas. Vabzdžiai-darbininkai vaikšto savo reikalais į žmones mažai kreipdami dėmesio. Ogi vabzdžiai-kariai, bene gausiausia šių padarų atmaina, puola iš karto, į pagalbą pasitelkdami stiprius žandikaulius ir aštrias kojas. Plazma šaudantys vabzdžiai atlieka priešlėktuvinių pabūklų vaidmenį, todėl išsilaipinusiems ant žemės pėstininkams yra mažai pavojingi. Vabzdžiai-smegenys kontroliuoja visų kitų nariuotakojų veiklą.

Filmas "Erdvėlaivių kariai" šių eilučių autoriui padarė stiprų įspūdį, todėl to paties tikiuos ir iš žaidimo. Deja, dažnai būna, kad ir pukių filmų motyvais paremti žaidimai didesnių aukštumų nepasiekia. Tikiuosi, šį kartą bus kitaip.

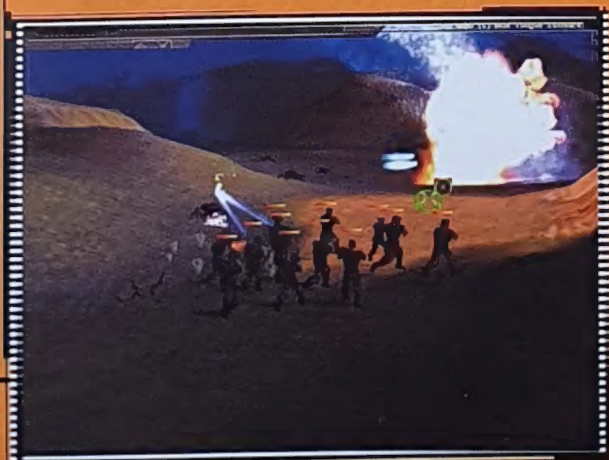
Ernis

panijos **Blue Tongue Software** ir **Hasbro Interactive** nutarė nu-džiuginti mus, nes patys jau greitai galėsime išmėginti karo su šiomis šešiakojėmis pabaisomis skonį naujame žaidime **Starship Troopers: Terran Ascendancy**.

Toli gražu ne kiekvienas, žiūrėjęs minėtą filmą, žino, kad jis sukurtas pagal to paties pavadinimo knygą, kurią dar tolimais 1959-aisiais parašė garsus fantastas Robert Heinlein. Žaidimo autoriai teigia, kad filmas dėl techninių kliūčių nega-

Žmonės ir jų priešai vabzdžiai

Žaidimo aplinka yra vaizduojama lyg iš apžvalginės kameros, kurios judėjimas kontroliuojamas "peilyte". Apžvalgos tašką galima ne tik pasukti 360-čia laipsnių, bet ir priartinti ar nutolinti. Taigi, valdymas yra panašus, kaip daugelyje kitų realaus laiko strateginių žaidimų, pvz. "Myth". Jei norėsite, tai mūšio lauką galėsite išvysti ir kiekvieno jūsų būrio kario akimis.

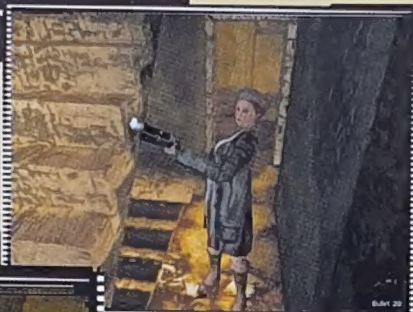




THE BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1

RUSTIN PARR

Kompanija **Gathering of Developers** ėmėsi tikrai stambiaus projekto išgydama licencija iš **Aristan Entertainment** ir **Haxan Films** norėdama sukurti trilogiją **THE BLAIR**



vertina filmą kaip mažavertį.

Pirmoji trilogijos dalis suksis būtent apie apsėstą žudiką-maniką Rustin Parr.

Dar nematęs šio žaidimo, galvotum, kad jis turėtų būti minimalių spalvų, kaip ir pats filmas. Beveik neapsirikau - spalvos tikrai pasirodė ganėtinai minimalios, tačiau, kaip nekeista, visiškai negadino žaidimo, o atvirkščiai, priartino prie filmo „realybės“. Pirmasis žaidimas yra nuotykinis. Jūs - tai Doc Holiday - paranormalių reiškinių tyrimo agentūros narys, privalantis išsėrbti visą šią košę.

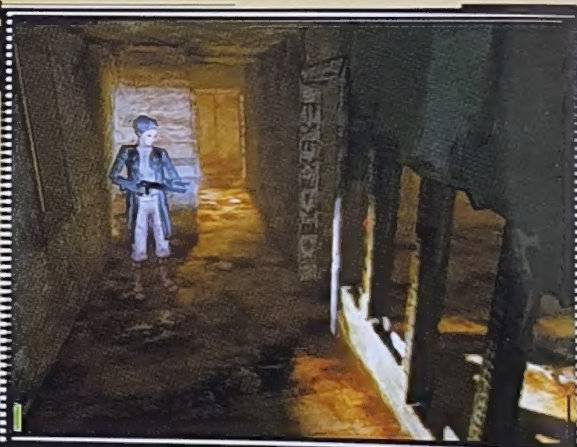
Iškart pasileidęs žaidimą, pastebėjau minusą (bent jau minusas

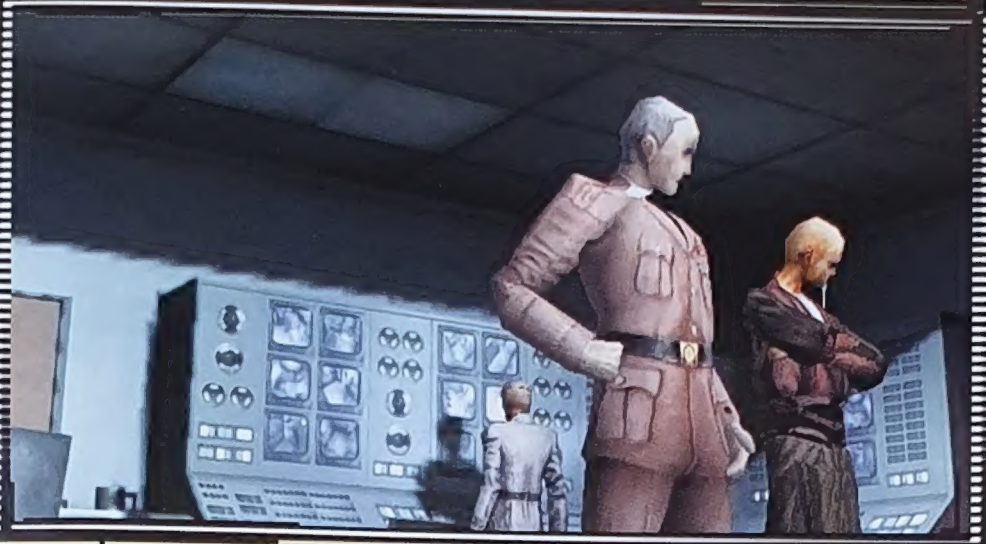


si po tokios „šunybės“, ragana tęsė savo juodus darbus ir tapusi vaiduokliu. To patvirtinimas - beprotis Rustin Parr, 1941 m. vadovaujamas „senos moters šmėklos“ kažkam paaukojo 7 vaikus. Jaunuliai ilgai blaškosi po mišką klaidinami vaiduoklio ir, galų gale, vienas po kito žūsta. Filmą nufilmuotas mėgėjiškomis kameromis, norint suteikti dokumentikos išpūdį. Manau, jog tai pavyko - filmo žiūrovai pasidalino į dvi aršias stovyklas - vieni tapo fanatikais, aklai tikinčiais jog tai dokumentika, kiti „nusiteikę skeptiškai,

WITCH PROJECT, pagal jau kultiniu tapusį filmą tuo pačiu pavadinimu. Kad **Gathering of Developers** nelaido žodžių veltui, įrodo tai, kad prie projekto visu pajėgumu triūsia vaikinai iš **Terminal Reality**. Visoms žaidimo dalims bus naudojamas ne per seniausiai sukurtas **NOCTURNE** varikliukas. Beje, jei yra tokių, kurie nematė šio filmo, trumpai priminsiu jo turinį. Trys paaukliai - mergiotė ir du vaikinai leidžiasi į legendomis apipintus miestelio Burkittsville miškus, esančius JAV, Merilendo valstijoje, ieškoti raganos vaiduoklio Elly Kedward, gyvenusios aštuonioliktame amžiuje ir sudegintos ant laužo. Supyku-

kos išpūdį. Manau, jog tai pavyko - filmo žiūrovai pasidalino į dvi aršias stovyklas - vieni tapo fanatikais, aklai tikinčiais jog tai dokumentika, kiti „nusiteikę skeptiškai,





man) - žaidimas vyksta „kadras po kadro“, t.y. jūs perbėgate ekraną, trumputė pauzė ir atsirandate sekančiame kadre, kaip kad **Resident Evil**, tik kad čia tie „kadrai“ turi dar mažiau erdvės. Blogiausia tai, kad kamera pati nusprendžia kaip jai pasisukti ir kartais pasirenka tokį rakursą, kad tenka dėbėti į savo batų galus ar kokią dėžę, užstojančią vaizdą. Tokie „fintai“ sukelia nemažą galvos skausmą.

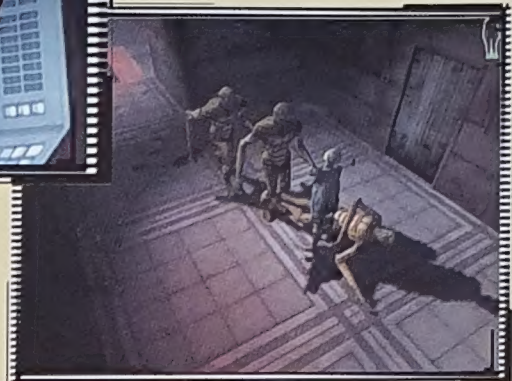
Žaidimo pradžioje negalėjau suorientuoti su valdymu - pasirodo, išsitraukti ginklą gali tik tada, jei esi užsidėgęs žibintuvėlį ar užsidėjęs naktinio matymo prietaisą (kuris, beje, fiksuoja ne visas baisybes). Ir to ir kito elementai senka, bet juos išjungus palaipsniui atsistato. Taipogi susipažinau ir su Spectral Proximity Sensor prietaisu, fiksuo-

jančiu nematerialią energiją. SPS padeda aptikti sunkiai matomus vaiduklius, dvasias, šmėklas ir t.t. Turėsite ir lauko žurnalą, kuriame bus įrašomi svarbūs pranešimai, talpinami žemėlapiai, užduočių aprašymai ir kita „buhalterija“. Išbandžiau ir duotus ginklus: pistoletą, karabiną bei ginklą, šaudantį energijos išlydžiais. Visi šie ginklai buvo sukomplektuoti su lazeriniais taikikliais, tačiau šmėklas nušauti galima tik paskutiniu ginklu - paprastos kulkos eina kliaurai nematerialią šlykštynę, nedarydamos jokios žalos.

Žaidime veikėjų pokalbiai susinchronizuoti su veido mimika, yra per

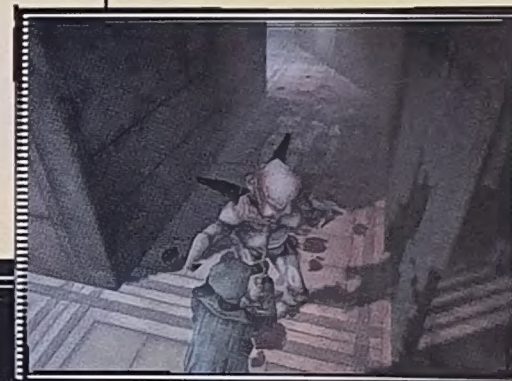
1700 įvairių dialogų (tačiau neaišku ar dialogų rezultatai turi įtakos tolesniai žaidimo tėkmei), labai įspūdingi specialieji efektai ir platus valdymo klavišų spektras.

Veiksmas vyksta ne vien tik gūdžiuose miškuose, bet ir pastatuose bei miesteliuose, sukuruose pagal tikslas kopijas. Bet teko paste-



bėti, kad gūdus miškas yra gana statiškas ir nesigauna eiti kur tik nori.

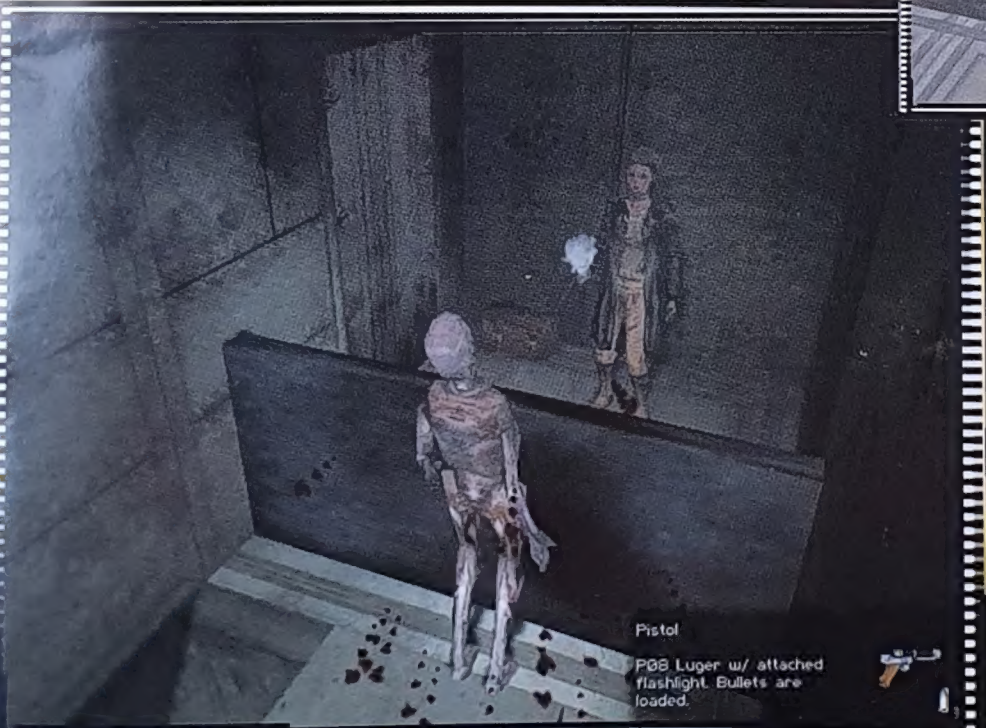
Ilgarsinimas paliko labai gerą įspūdį - garso takeliai parinkti tiesiog iš filmo, ir nuo visų paūbavimų bei traškesių, karts nuo karto



nugarą perbėga šiurpuliai.

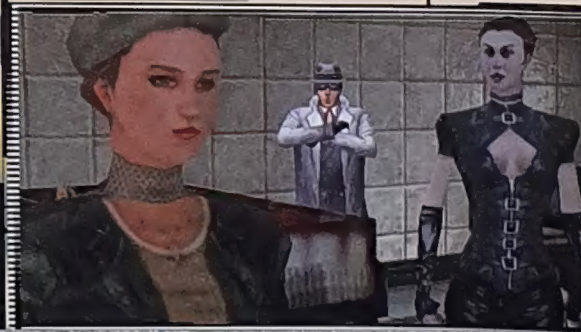
Kadangi filmas, kainavęs vos 70 tukst. dolerių uždirbo per 140 mln. dolerių, belieka tik palinkėti, kad trilogiją ištiktų tokia pati sėkmė...

BikeR



Pistol

P08 Luger w/ attached flashlight. Bullets are loaded.





American McGee's Alice

Visiems gerai pažįstamas, klasikinis Lewis Carroll'o kūrinys „Alisos nuotykliai Stebuklų šalyje“ susilaukė netikėtos ir gana originalios interpretacijos greitu laiku turinčiame pasirodyti žaidime American McGee's Alice. Jame, kuriam laikui, žaidėjas taps išmintingesne ir išradingesne, nei anksčiau Alisa, besistengiančia išvaduoti Stebuklų šalį nuo išprotėjusios širdžių karalienės valdžios. Tikrai Alisa, savo sumanumo dėka, gali kovoti su Karalienės valdomos grėsmingos ir beprotiškos Stebuklų šalies metamais iššūkiais.

Pagrindinė varomoji jėga, kuriant šį trečiojo asmens 3D veiksmo žaidimą - veiksmo



geimplėjų, pailgus galvosukius bei daugybę keistai pažystamų loka-

saulį, sutelkdami pagrindinį dėmesį toms veikėjų bei jų aplinkos detalėms, kurių pagalba galima sudaryti kaip galima daugiau netikėtų, beprotiškų situacijų.

Keliaudama po Stebuklų šalį, Alisa galės šokinėti nuo skardžių, vaikščioti sienomis, bei priklausomai nuo tos vietos ar padėties kurioje ji yra, naudotis visa aibe ekzotiškų, specialių gabumų. Vienur Alisai teks tapti tikra milžine, kitur gi ji sumažės iki vos matomos kruopelės.



cijų.

Žaidime numatoma daugiau nei 15 lygių. Kiekvienas jų knibždėte knibždes įvairiausiais gyviais bei siurrealistiniais efektais. Kuriant lygius, savaime išnaudojamas beribis klasikiniame kūrinyje pavaizduoto fantastiško pasaulio potencialas. Kiekvienas lygis turės tik jam būdingą atmosferą. McGee su savo partneriais, **Roque Entertainment** kompanija, sukūrė spalvingą, interaktyvų pa-

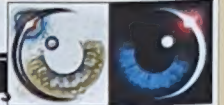
žaidimų kūrimo veteranas American McGee. Jo Alisos interpretacijoje atsiras vietos visai eilei baisokų žaisliukų, aršių būtybių, bei siaubingų situacijų, jau nekalbant apie įtraukiantį



tės dydžio.

American McGee's Alice bus virš trisdešimt efektyvių veikėjų. Per Stebuklų šalį Alisą lydės ir bus jos patikėtiniu paslaptinis Česyro katinas. Pašėlę Mad Hatter'is, išmintingasis Caterpillar'as, bei nedraugiški ir priekabūs Tweedledee ir Tweedledum - tai tik kai kurie iš tos gausybės „tradicinių“ personažų, su kuriais teks susidurti Alisai. Taip pat pamatysime keletą naujų protingų ir keistų





herojų, kuriuos sukūrė McGee. Žadama, kad žaidime pasirodysiantys gyviai bus protingi, sumanūs ir vikrūs. Kiekvieno veikėjo veiksmas, reakcija, bei bendravimas su kitais herojais, bus kiek įmanoma realistiškesni. Be to bus tikrai platus ir įvairus animuotų žūties scenų pasirinkimas ir net išgaravimas ore.

American McGee's Alice kuriamas nesulyginamo **Quake 3** varikliuko pagrindu (!), kas žada puikią žaidimo kokybę.

Pabaigai noriu pasakyti, kad šis žaidimas savo originalumu ir geru *geimplėjum* turėtų užkovoti daugelio mūsų kompiuterius ne vienai dienai. To jam ir linkim.



15, 17, 19 colių monitoriai
SONY FD Trinitron



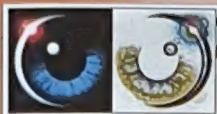
MAC

ProVision

su visiška plokščiais
ekranais



PARTNERIAI: „Pro Futuro“, tel. (22) 23 29 54, „Komparsa“, tel. (22) 31 02 67, „Algvis“, tel. (22) 22 63 05, „B.M.G.“, tel. (22) 26 35 30, „BMS“, tel. (27) 32 05 55, „Inida“, tel. (27) 31 12 24, „SKS“, tel. (27) 32 32 01, „INIT“, tel. (27) 31 30 31, „SKS Klaipėda“, tel. (26) 38 21 39



Quake

Team Arena

idSoftware galbūt vienintelė kompanija, diktuojanti 3D Action žaidimų madas. Viskas prasidedo nuo tokių žaidimų kaip Doom, o baigėsi tokiu pasauliniu hitu kaip Quake.

Quake žaidimo trilogijos pasisekimo paslaptis - tai galimybė žaisti tinklu. Quake epocha kompiuterio valdomo oponento atsisakė, taip suteikdama žaidėjams galimybę rungtis su kitais žmonių valdomais koviniais vienetais pasauliniame internet tinkle. O tai, sutikite, užkietėjusiam žaidėjui labai gardus kąsnelis. Taigi...

Dar iki šiol nerimsta **Quake II** pasaulio karai.

Quake III žaidimas į virtualių kovų mėgėjų kompiuterius taip pat įgriuvo su didžiausiu triukšmu. Žaidimas (pagal nutylėjimą) iškarto siūlo tinklinį žaidimo variantą: *teamplay* (komandinis žaidimas), bei CTF (atimk vėliavą).

Na, ir ką jūs manot? **idSoftware** pajuto, jog žaidimas taps dar labiau patrauklesnis jei bus sukurti papildomi žaidimo per tinklą variantai. Nors Lietuvoje dar nerimsta kovos, bet jau šių metų gruodžio mėnesį galime tikėtis **Quake III: Arena** papildymo **Quake III: Team Arena**.

Manau, kad **idSoftware** tarsi nusi-brėžė tikslą - sukurti patį geriausią ir žaidžiamiausią *multiplayer* žaidimą.

Šiuo metu galime pasitenkinti tik ta informacija, kurią pateikia gamintojas. O ji, manau, tikrai patikima. Numatomi papildomi tinklinio žaidimo variantai **Quake III: Team Arena**:

1. HARVESTER

Kiekvieno nukauto žaidėjo kaukolė atsiranda žaidžiamo žemėlapiu centre. Abiejų komandų žaidėjai privalės surinkti savo priešininkų kaukoles ir tempti jas į savo bazę (kažkokie grubuoniški instinktai).



Jei žaidėjas, pasigrobes priešininko kaukolę nesugeba pasiekti savo bazės, taškai t.y. kaukolė dingsta. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiausiai kaukolių.

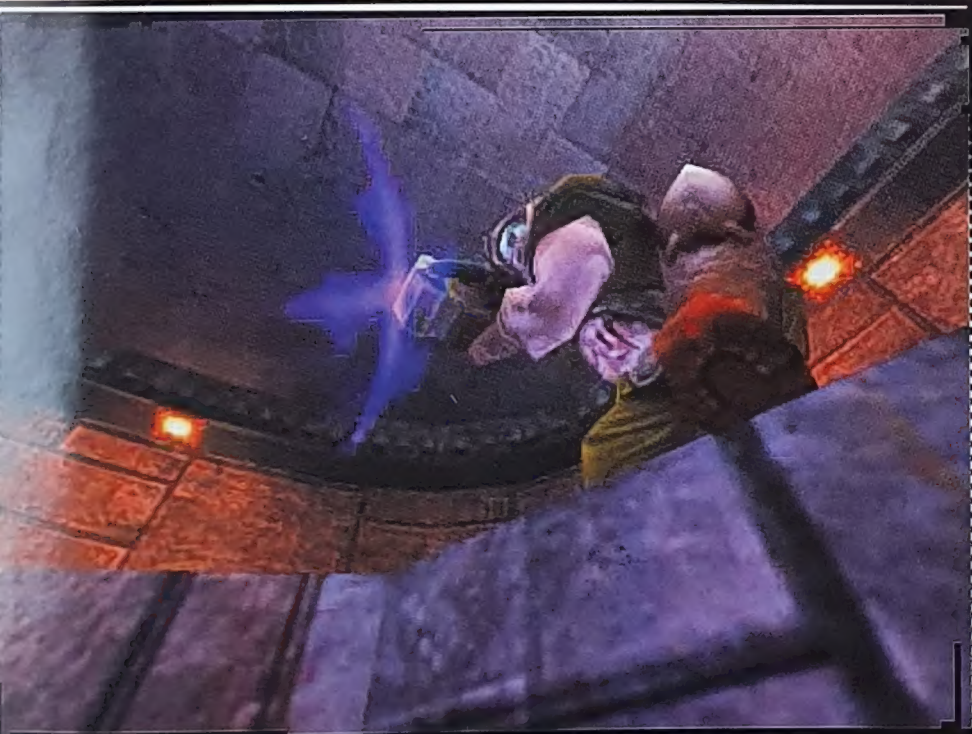
2. 1 FLAG CTF

Šis žaidimo režimas nuo savo pirmtako CTF skirsis tuo, jog vėliavą, kurią reikia pagrobti yra tikrai viena ir „tempti“ ją reikia ne į savo, o į priešininko bazę. **idSoftware** mano, kad ši modifikacija bus įdomesnė ir labiau „pasrūvusi krauju“. Ar verta tikėti šiais žodžiais parodys laikas. O ši CTF modifikacija atrodo gana rizikingai.

3. OVERLOAD

Kiekviena iš komandų turi savo objektą, kuri reikia ginti. Žaidimo tikslas - sunaikinti priešininko saugomą objektą. Manau, šis komandinis režimas patiks daugeliui, tai lyg kova už kiekvieną akmenį savo teritorijoje.

Maža to, kad **idSoftware** žada naujus *multiplayer* režimus, bet dar





kovos įkarštyje kartais tikrai pritrūksta.

Taip pat **Quake III: Team Arena** žaidime numatomi ir nauji ginklai bei visokie papildomi dalykėliai.

1. NAIL GUN

Klasikinis **Quake I** ginklas.

2. PROXIMITY MINE LAUNCHER

Šitas „daikčiukas“ leis žaidėjui statyti minas, kurios suveiks tik artėjant priešininkų komandos žaidėjui.

3. CHAIN GUN

Amerikos ginklų klasika. Išties tik su juo įmanoma pasijusti nenugalimu herojumi. Pirmyn į kovą!

4. KAMIKAZE

Pražūlingas daikčiukas. Tai tarsi tiksinti bomba. Jei ją turi tai gali panaudoti savo komandos naudai. O vyksta viskas maždaug taip: įbė-

ir anonsuoja naujus *power-up'us*:

1. DOUBLE-UP

Padvigubina ginklo griaujamąją galią.

2. SCOUT

Steroidas. Suteikia resursų padidinimą bei jų atnaujinimo pagreitį. Tiesa, jis nepalaikys šarvų regeneracijos bei galios padvigubinimo.

3. GOD

Dievas. Tik nepagalvokite, jog šis *power-up'as* suteiks laikiną nepažeidžiamumą. Jis paprasčiausiai papildys apsaugą ir amuniciją 200-ais procentų.

4. AMMO

Va šitas dalykėlis man tikrai patinka. Manau, patiks ir kitiems. Regeneruoja šaudmenų kiekį, o jų



PREKYBA PERSONALINIAIS IR ŽAIDIMŲ
KOMPIUTERIAIS

ĮVAIRŲS AKSESUARAI

PC IR SONY PLAYSTATION CD



KIBERNETIKOS
PASAULIS

Ožėškienės g. 19, Kaunas
El. paštas: kibernet@takas.lt

Tel./faks. (27) 22 10 87
Mob. tel. (287) 6 27 75

gi pas priešininkus, vienas klavišo paspaudimas ir visi išsilaksto į skutelius. Savaime aišku, kartu su tavimi. Vienu žodžiu, galima užsiimti pakvairusiais teroro aktais.

5. INVULNERABILITY SHIELD

Apsaugo nuo visko kas tik skraido. Tik va nuo minų ir granatų apsaugos nebus. O jei nebus, tai ir „Dievo“ kailyje patūnoti neteks.

6. TELEPORTER

Pagerinta teleportacijos versija su kokybiškais animacijos efektais.

Tai štai gerbiamieji žudynių fanai... Tik pasvajokit, kas jūsų laukia 2000-ųjų metų gruodžio mėnesį. Manau, kad Šv.Kalėdas tikrai praleisite ne krikščioniškoj aplinkoj.

Domantas



Rune

Pasaulis, kuriame realybė persipina su senovės skandinavių mitologija

Pasakojimas apie vikingus bei jų žygius

Žaidimų industrijos dėsningumai

Turintys didesnę patirtį žaidėjai tikriausiai jau pastebėjo dėsningumą, kad pasirodžius kokios nors šaudyklės eilinei versijai greitai laiku reikia laukti dar vieno žaidimo, naudojančio tą patį grafinį variklį, bet pagaminto kitoje kompanijoje. Vietoj šaudynių jame vyraus artimos kovos, o pistoletus ir kulkosvaidžius pakeis kirviai, kardai, ietys ir t.t. Šių principų šventai laikėsi „iD Software“, perduodama kitoms kompanijoms **Heretic** bei **Hexen** žaidimų serijos gamybos teises. Todėl visai nenuostabu, kad „Unreal Tournament“ autorė

„Epic“ licencijavo savo grafinį variklį „Gathering of Developers“ ir „Human Head Studios“ kompanijoms, kuriančioms 3D veiksmo žaidimą **Rune**.

Grafinis variklis

Kaip jau minėjome, šis

žaidimas yra sukurtas naudojant vieną iš pažangiausių šiuolaikinėje rinkoje, tačiau šiek tiek modifikuotą **Unreal Tournament** grafinį variklį. Labiausiai buvo pakeistas veikėjų vaizdavimas, nes kuriant **Rune**, buvo pritaikytas taip vadinamas „skeletinis“ judančių objektų (žmonių) atkūrimas, kuris leidžia pasiekti, kad veikėjų judesiai būtų daug plastiškesni bei tikroviškesni.

Štai dar keletas kitų svarbių naujovių, kurios buvo įdiegtos į originalų variklį: šešėlių sistema (kuri prisitaiko prie konkretaus kompiuterio skaičiavimų pajėgumų), dalelių animacija, specialiųjų efektų sistema, artimos kovos valdymui pritaikytas dirbtinis intelektas bei nauji veikėjų vaizdavimo būdai (trečiojo asmens perspektyva ir įvairūs kameros rakursai). Be to, į senąjį variklį buvo įdiegtos naujausios **Direct3D** technologijos bei patobulintas žaidimo tinklo palaikymas. Lankstaus originaliojo **Unreal Tour-**



nament variklio dėka, kūrėjai žaidimą žada pritaikyti ne tik **Direct3D**, **OpenGL** bei **GLide**, bet ir **MeTaL** video





ŽP

vui. Skaitome toliau. Pasirodo, iš senovės skandinavų kalbos pažodžiui išverstas žodis „runos“ reiškia „paslaptis“. Tai yra seniausio germanų rašto ženklai, vartoti Vokietijoje (iki VII a.), Anglijoje (iki Xa.), Skandinavijoje, Islandijoje, Grenlandijoje (iki XIV a.). Runos buvo įrėžiamos arba iškalamos akmenyje, kaule, medyje, metale. Dabar jau nuo sa-



spartintuvų sistemoms (dėl paskutiniojo punkto labiausiai turėtų dėkoti *Savage* video spartintuvų savininkai).

Atšiaurus vikingų pasaulis

Jeigu *Rune* reikėtų apibūdinti tik keliais sakiniais, tai pasakytumėme, kad tai pasakojimas apie drąsą ir žygdarbius atšiaurioje devintojo amžiaus Norvegijoje, o artimiausias šio žaidimo analogas - *Heretic II*. *Rune* įvykiai rutuliojasi vikingų pasaulyje, kuriame realybė nematomais siūlais persipina su pagoniškomis religijomis. Ši fantastinė šalis apgyvendinta atėjusiomis iš legendų būtybėmis bei kraugerškais ir galingais senovės skandinavų dievais.

Pagrindinis žaidimo veikėjas - puikiai sudėtas ir stiprus jaunas vikingas. Jo vardas mums kiek neįprastas - Ragnaras, o užsiėmimas

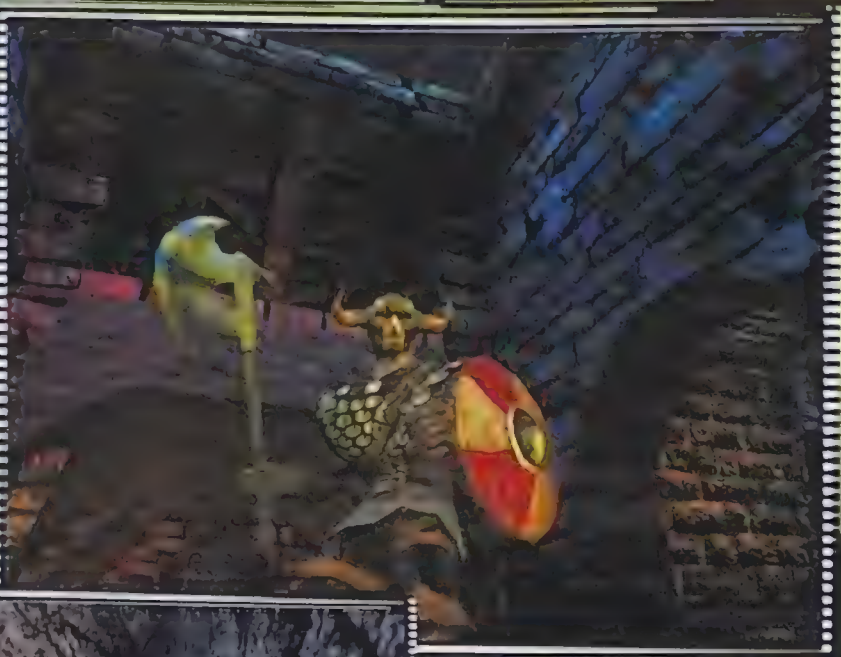
dar paslaptin-gesnis - vaikiną yra dievo Odino runų akmenų saugotojas. Ar skaitytojai aiškūs paskutiniai žodžiai? Šių eilučių autoriui jie irgi nesuprantami. Todėl pasakubomis tenka ieškoti tarptautinių žodžių žodyno. Atsiverčiu reikiamą puslapį, kuriame rašoma, kad senovės skandinavų mitologijoje Odinas - vyriausias tarp dievų, karo ir pergalės, vėjo ir jūreivystės dievas, pasaulio ir žmonių kūrėjas, gyvųjų ir mirusiųjų valdovas. Įspūdingas apibūdinimas net ir die-

vės pridėsiu, kad tais laikais žmonės tikėjo mistine šių simbolių galia. Taigi, situacija galbūt jau tapo kiek aiškesnė. Tačiau ne tai yra svarbiausia, nes pačiame žaidime sėkmė labiau užtikrina turimo kalavijo ilgis bei jo ašmenų aštrumas, nei šios abstrakčios žinios.

Žaidimo siužetas

Žaidimas pradamas išventinimo į vyrus ritualu, kurio metu teks įveikti įvairius išbandymus. Taip padaryta tam, kad žaidėjas išminktų pagrindinių žaidimo valdymo gudrybių. Sėkmingai užbaigę šį ritualą jūs sužinote apie netoliese pasirodžiusius tamsiuosius vikingus (*Dark Vikings*), kurie





da, todėl yra pagrįstas žaidimo kūrėjų teiginys, kuriame sakoma, kad **Rune** buvo kuriamas vaizduojant kažkada egzistavusį realų laikmetį bei vietas, kartu pridėdant didelę išsikerojusios skandinavų mitologijos porciją. Taip buvo sukurta paslaptinga ir unikali šio epinio žaidimo atmosfera.

Žaidžiame tinkle

Paklaustas, kuo skiriasi **Rune** žaidžiant vienam (*single-player*) nuo žaidimo tinkle (*multiplayer*), vyriausias žaidimo menedžeris Tim Gerritsen atsakė, kad skirtumas yra didžiulis, nes žaidžiant *single-player* scenarijų kompiuterio valdomi vikingai kovoja daugiau gynybiniu stiliumi, kadangi juos kontroliuojantis dirbtinis intelektas (AI) nustatytas taip, kad kariai brangintų savo gyvybę ir sužeisti stengtųsi pasitraukti iš mūšio lauko. Gi žaidžiant prieš gyvą oponentą, jo veiksmų seka yra visiškai nenusėjama.

Straipsnio pabaigoje pateiksime džiugią naujieną: prieš atiduodant šį rankraštį spaudai buvo paskelbta, kad ilgai laukto veiksmo žaidimo **Rune** oficiali išleidimo data - šių metų spalio 30-oji. Taigi, vikingų nuotykių mūsų kompiuteriuose jau ne už kalnų.

Ernis

pradėjo siaubti ir deginti aplinkinius kaimus. Toliau **Rune** siužetas tekės linijine vaga. Bus tiek "karštų" vietų, pakeliančių adrenalino kiekį žaidėjų kraujyje, tiek ir ramių „užutekių“, leidžiančių ramiau atsisėpti. Autorių teigimu, žaidime jie pasistengė optimaliai subalansuoti kovos epizodų ir taikių pasivaikščiojimų santykį. Šių klajonių metu Ragnarui teks kovoti tiek su kitais vikingais, tiek ir su padarais, nužengusiais iš šiaurės šalių legendų bei padavimų.

Rune galima rinktis iš penkiolikos įvairių ginklų, kurie priklauso trimis pagrindinėms kategorijoms: kardams, kovos kirviams bei bukamių ginklams (kuokos ir t.t.). Be to įspūdingiausi yra Vikingų kardas (*Viking broad sword*) ir didysis dviratų kovos kirvis (*dwarven battle axe*).

Prieš kurdami šį žaidimą, dailininkai daug laiko praleido bibliotekose studijuodami tų laikų architektūrą bei žmonių gyvenimo bū-

SMALTIJOS
LEIDYKLA

„Smaltijos“ leidykla
www.slknygos.lt



WAP žaidimai mobiliam telefonui

WAP – Wireless Application Protocol – vadinti naujiena mobiliųjų komunikacijų rinkoje turbūt jau nebegalima. Paprastai ir trumpai pasakius, WAP – tai galimybė naudotis Interneto galimybėmis per mobilią telefoną. Telefoną dedi į kišenę, ir elektroninį pašta skaitai gatvėje ar saulėje pievelėje...

Sukėlus didžiulį triukšmą komunikacijų pasaulyje, technologija pamažu ėmė rodyti ir tikruosius savo privalumus. Dabar kiekviena kompanija nebesistengia tik turėti savo WAP tinklalapį, kuriame trimis žodžiais apibūdinta kompanijos veikla. Atsikovępti neleidžia ir grėsmingos rinkos prognozės – sakoma, kad iki 2003 ar 2004 metų beveik Interneto vartotojų skaičius prielags įprastiniu būdu besijungiančių vartotojų skaičiui. Tai sudarys didžiulę auditoriją, kuri bus ištroškusi naujovių ir vis tobulesnių paslaugų, mažą to – ši rinka bus pasiruošusi už jas ir sumokėti.

Kuo greičiau vystosi technologijos, tuo greičiau rinka reikalauja jų atsipirkimo. Kūrėjams nelieta laiko žaisti naujomis technologijomis, vietoj to jie privalo kurti komerciškai sėkmingus produktus.

Ar iš tiesų kūrėjams nelieta laiko žaisti?

Rinkos analitikai vienbalsiai teigia, kad populiariausios WAP pritaikymo sritys bus e-komercija kartu su finansinėmis tranzakcijomis bei kibernetinėmis pramogomis. Tuo tarpu, kai dėl finansinių rinkų prognozių niekas nesiginčys, žaidimams perspektyvos nėra tokios jau blogos. Nokia ir Ericsson jau yra sudariusios partnerystės sąjungas WAP'inių žaidimų kūrimui. Kol kas šie žaidimai turės apsiriboti prastesne vienspalve grafika, nedidele persiunčiamos informacijos apimtimi, paprastais siužetais – situacija panaši į pirmus žaidimų industrijos žingsnius personalinių kompiuterių rinkoje. Dar teks lukterėti, kol telefono (ar kaip bebus pavadintas delno dydžio prietaisas) kompiuteris-telefonas-kamera-radio imtuvas) menu galėsime pasirinkti spalvotą trimatį žaidimą. Ne mažą žingsnį į priekį padės ženg-

ti GPRS (General Radio Packet Service) standartas, žadantis žymiai didesnę duomenų perdavimo greitį (kol kas jis tik 9600 kbps) bei lankstesnius mokėjimo būdus – vartotojas mokės tik už persiųstą informaciją, o ne už prisijungimo laiką, juolab kad telefonas taps savotiška skirtine linija – aparatas bus nuolat prijungtas prie tinklo. Iki jo įdiegimo didelių tiesioginių pajamų kūrėjai nesitiki. Kaip bebūtų, didieji rinkos dalyviai naujai produktų bangai ruošiasi jau dabar ir kuria savo klientų ratą.

Ką WAP žaidimai gali pasiūlyti šiandien?

“Omnitel” WAP vartuose (mmm.wap.lt/), atidarytuose šių metų kovo mėnesį, jau gali pasiūlyti pilną skelbimų lentos variantą, “Omnitel” InfoTeksto pranešimus, Google paiešką, elektroninio pašto įrankį, nuorodas į pasaulinius WAPalapius. Nuorodų skiltyje jau yra ir WAP žaidimų nuorodų. Tai visiems žinomos kartuvės, žodžių ar skaičių spejimas, kryžiukai-nuliukai, rusiška ruletė, kazino... Sakysit neįdomu? O ką sakysit, jei pusvalandį ar daugiau teks ko nors laukti?.. Lietuviškas “Midas Baltic” (<http://www.midas.lt/>) savo vartotojams pasiūlo po naują žaidimą per savaitę. Lietuviškame variante šiuo metu yra 9 žaidimai. Spalio mėnesį planuojama pristatyti žaidimų seriją su Sergejaus Bubkos vardu, jau dabar ruošiamas 3D golfas. “Omnitel” svetainėje <http://www.wap.lt> rasite daug informacijos tiek apie WAP žaidimus, tiek ir apie kitas per



WAP pasiekiamas pramogas.

Gelon.net kataloge (<http://www.gelon.net/links/>) pramogų sritis turi daugiau nuorodų už verslo sritį – pramogas čia lenkia tik WAP portalai ir kompiuterinė informacija. Anot wap.com apklausos, 37% vartotojų mano, kad žaidimai vyraus WAP rinkoje (50% mano, kad vyraus elektroninis paštas). Skaičiai kalba patys už save – stovime ant kylančios bangos komunikacijų rinkoje.

Kuo viskas baigsis – pamatysime jau rytoj. Greičiausiai perskaitysime iš ryto karščiausių naujienų WAPalapyje.

Monika Kuzminskaitė
“Omnitel” IT projektų vadybininkė



KISS: PSYCHO CIRCUS

The nightmare child

Kartą blūdinėdamas aplink PC CD lentynas pastebėjau CD pavadinimą KISS: PSYCHO CIRCUS. The nightmare child. Kadangi seniai nebesu šios roko grupės gerbėjas, nutariau apžiūrėti kompaktą iš arčiau tik nuobodulio vedamas. Ir kaip pasirodė, nebe reikalo, nes tai visiškai švėžias kompanijų THIRD LAW bei GATHERING OF DEVELOPERS produktas 3D action stiliume. Kadangi žaidimas iš tikrųjų šio to vertas (per kukliai pasakytą), leisiu sau apžvelgti šį kūrinį šiek tiek plačiau.

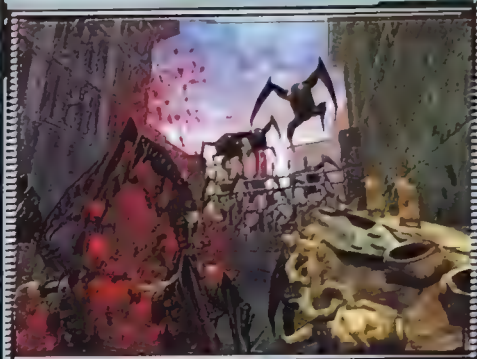
SIUŽETAS

Įsivaizduokite, kad Jūs — KISS grupės narys, atvykote į Koventrį pašėlti scenoje, o randate visiškai išmirusį miestą bei vieną seną burlininkę madam Raven, kuri, vėpsodama į krištolinį rutulį, paporina Jums sekančią istoriją — kažkada, seniai seniai, Pasaulyje vyko kova tarp Gėrio ir Blogio (siužeto linija pažįstama iki skausmo). Gėrio pusėi atstovavo keturi išminčiai vadinami Vyresniaisiais. Blogiui, žinoma, komandavo Košmarų karalius (the Nightmare King). Kovojo jie ilgai ir nuobodžiai, kol Vyresniesiems gerokai įkyrėjo jų priešininkas ir jie sujungę savo magiškuosius sugebėjimus suformavo Spektralinį Dvasių Tribunolą, kuris nutrenkė nevykelį Karalių bedugnėn visiems laikams. Bent jau jie taip manė... Kadangi visiems palapo labai gera ir smagu, Vyresnieji nusprendė atsipūsti, ir, kaip visada būna, prarado budrumą. Tik to ir telaukė Košmarų karaliaus šalininkai. Nutaikę progą, jie nušvilpė iš Vyresniųjų magiškuosius atributus ir iškaišiojo per visą pasaulį, taip atimdami iš jų visą galybę. Istorija nutyli kas atsitiko Vyresniesiems,

bet to, tai jau ir nebesvarbu. Nežinia, kodėl piktoji orda visiškai nesunaikino magiškosios įrangos, galbūt pagalvojo, jog kažkas po daug daug metų nebegalės sukurti tikrai gero žaidimo. Na, bet mes ne apie tai. Po kiek laiko pasaulyje geometrine progresija ėmė daugintis įvairiausios šlykštynės ir įsivyravo Chaosas. Artėjo Didžiosios Katastrofos Diena — Košmarų Karaliaus palikuonio gimimas, kuris turėjo užbaigti tėvelio pradėtą darbą, t.y. nei daug nei mažai — sunaikinti Visatą. Vienintelė išeitis iš susidariusios situacijos — tai keturi priverstiniai savanoriai KISS grupės nariai, privalantys pereiti visas keturias stichijas — Žemę, Vandenį, Orą ir Ugnį ir surinkti visus suslapstytus Vyresniųjų jėgos atributus — apyrankes, batų, diržus, liemenes, apatinius, na, ir žinoma, kaukes, visiškai identiškas grupės KISS narių įvaizdžiu, jei dar kas nors jį pamena. Beje, siu-

VEIKĖJAI

Kaip jau supratote, pagrindiniai žaidimo veikėjai bus keturi, tai Pablo Ramirez (The Starbearer), atstovaujantis žemės stichijai, Patrick Scott (The Beast King), besimurk-



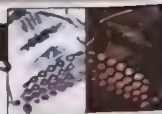
dantis vandenyje, Andy Chang (The Celestial), pristatantis oro stichiją, bei Gabe Gordo (The Demon), žaidžiantis ugnimi. Visiškai nereikia galvoti, jog vienas ar kitas veikėjas visą laiką irstysis valtele, ar kurstys turistinį laužą. Šie pavadinimai daugiau simboliniai ir stichijos išreiškiamos tik iš dalies.

Žaidimo pradžioje jums bus suteikta teisė rinktis vieną iš keturių dalyvių, bet pasirinkimo laisvė bus tuoj pat apribota — kūrėjai primygtinai siūlo žaisti sekančia tvarka — žemė, vanduo, oras, ugnis, idant nebūtų pažeista siužeto linija. Taip, beje, ko gero ir protingiausia — mat kuo toliau, tuo žaidimas darosi vis sudėtingesnis ir sunkesnis.



žetą žaidimui padovanojo rašytojas Todd McFarlane, sukūręs populiarią komiksų seriją, kurios pagrindu ir gimė šis projektas.





GINKLAI

Kiekvienas veikėjas žaidimą pradeda it naujai gimęs kūdikis be jokio ginklo ar šarvų. Kas šiek tiek nuvylė - kad ginklai, neskaitant pirmo bei paskutinio, visiems yra tie patys — tai kulkosvaidis, šaudantis gana netaikliai, bet gana patogus kutenanti didesniams priešų sambūriui, pseudo *shotgun'as*, efektyvumu prilygstantis savo vyresniajam broliui iš *Quake*, tik kažkodėl papuoštas kažkokiom butaforinėm grandinėm bei pakabukais, bendrai paėmus, visai atitinkantis žaidimo dvasią. Turėsite ir *rocket - grenade launcher'io* mišinį — stiprų ginklą, sugebantį taikliu šūviu pakloti apie dešimt gyvių (beje, neatsargiai elgiantis, Jūs taip pat įeinate į šį

bar apie personalinius ginklus, kurių kiekvienas turės po du — pirmą bei paskutinį, t.y. silpniausią bei stipriausią. Starbearer turės labai neblogą kardą, kurio vienu mostelėjimu artimoje kovoje galima nukalti du priešus, bei nindzių naudojamas žvaigždutes, kurios puikiai kerta priešą kad ir kaip toli jis būtų. The Beast King bus apsiginklavęs Kriugerio pirštinėmis, kurios yra kur kas greitesnės negu kardas, tik veikimo atstumas šiek tiek trumpesnis. Antrasis ginklas bus lankas, kurio paleista strėlė pro silpnesnius monstros lekia nestabdydama ir dar lėkdama skleidžia kažkokius mirtinus ratilus. Vienu gerai nusisekusi šūviu galima patiesti ne vieną dešimtį baidyklų (neperdedu!!!). The Celestial valdys elektrošoką,

kuris sugebės nukratyti kiekvieną nugeibėlį, kuris išdrįs prisilinti, bei *super rocket launcher'į*, kurio sviedinio sprogimas prilygsta raketos žemė - žemė padarytai žalai. Vienintelis ginklo minusas tas, kad jis ilgai užsitaisinėja. Ir galiausiai The Demon bus apsiginklavęs egzotiškiausiais ginklais — tai alebarda, šluojanti nemažą atstumą beveik viską kas juda, bei portatyvinis ugnimi besispujantis drakonas,



iš kurio besiliejanti ne labai plati lavos čiurkšlė pajėgi sunaikinti per kelias sekundes kad ir patį stipriausią priešininką. Beje, visi ginklai išskyrus pirmuosius, turi vieną ydą - jų amuni-

cijų atsargos ne begalinės (ko nepasakysi apie priešininkus) ir jos gali labai greitai baigtis. Taip, kad žaidžiant, teks laikytis tokios populiarios šiais laikais Lietuvoje taupymo programos.

PRIEŠININKAI

Priešininkų kontingentas žaidime bus tikrai nemažas ir gana įvairus. Bene dažniausiai sutinkami tai - *headless* (begalviai) tarškantys krabai, lakstantys ant dviejų kojų, pavojingi tik artimoje kovoje ir visiškai silpni — užverčia kojas nuo vienintelio kirčio ar šūvio. Taip pat sutiksite šunis - mutantus (*stump*), kurie taipogi krenta nuo 1 - 2 šūvių, bet gerokai erzina, mat sugeba neribotais kiekiais leisti ugninius kamuolius jūsų adresu. Pasitaikys taipogi nerangių pseudokrevečių, besisvaidančių žarijomis arba ledo gabalėliais (*ice* arba *fire strutter*). Žemiausia priešų kategoriją apvainikuoja *gasbags* — kažkokie išpūsti tešmenys riebulių veidais, kurie riaugėja Jums į veidus žalius, nuodingus bezdalus. Po taiklaus šūvio *gasbags* ištykšta į rausvus gabalėlius, tačiau jei sužeidimas rimtas, bet ne mirtinas, šios pūslės keletą sekundžių imituoja pradurto plerpiančio balionėlio skrydį, kas gana maloniai nuteikia.

Stipresnei priešų kategorijai priklausys *blademasters* — šiuolaikinės išvaizdos banditai, tobulai įvaldę nindzių meną ir galintys labai greit užsvaidyti jus žvaigždutėmis. Kova su jais tikrai neatrodys it medumi tepta. Sekantis priešininkas - *arachniclown* — tai storas klounas, bėgiojantis ant aštuonių voro kojų ir čirškinantis jus žaibais, gerokai erzins savo debilišku juoku, bet kadangi yra gerokai nerangus bei bukas, tai nukepti jį tikrai nebus jokių problemų. Sutiksite ir *ballbuster'į* — tradicinį cirko stipruolį — su raudonais

marškinėliais, pliką bei storą, šaudantį akmeniniais rutuliais. Pagrindinė priešininko ypatybė — koncentriniai ratilai ant marškinėlių, nurikošetuojantys bet kokį šūvį, nors ir iš galingiausio ginklo, kur nors į šalį, nepadarydami jokios žalos. Norėdami nukauti šį galiūną, taikykite tik į galvą ar į kojas. Susipažinsite ir su *unipsycho* — išsišiepusiu velniu, važinėjančiu ant vienračio ir svaidančiu į jus ugninius kamuolius. Kartais teks stoti į kovą su *fat lady* — slo-o-ra operos daininke su visiškai buka veido išraiška, kuri svaidys į jus savo rie-



skaičių). Dar, kaip ginklą, gausite kaubojišką laso, kuris vienu kirčiu gali patiesti nestiprų priešą bet kokiu atstumu ir retkarčiais gali padėti užsikabroti kur nors aukštai jei pastebėsite specialiai tam skirtą mirksinčią šakelę ar kabliuką. Da-



balų ga-
balus. Ne-
menką ne-
rimą įva-
rys ir
strong-
man –
didžiulis
d i l b a

Frankenšteino veidu ir dviem didžiuliais svarsčiais vietoj plaštakų, kurių smūgiai drebins žemę ir primins jums pirmąsias fizinio lavinimo pamokėles, kur mokėtės šokinėti per virvutę. Sudalyvaus ir *grinder* – groteskiškas monstras sukančias rylą (tai toks senoviškas muzikinis instrumentas, šiuolaikinio sintetatoriaus pirmtakas, jei kas nežino). Tai beveik tas pat, kas ir *unip-sycho* tik kad 'plekia ne ugnimi, o leidžia kulkų serijas iš rylos. Ore ramybės neduos *tickler'is* – milžiniškos skraidančios smegenys, plačiu spektru skleidžiančios mirtinus spindulius, bei *beanies* – klounų bei karlsonų hibridai, skraidantys aplinkui ir skaudžiai besisvaidantys kėgliais. Kadangi šie šlykštnės yra ganėtinai maži ir vikrūs, tai turi visus šansus tapti nekenčiamiausiais padarais visame žaidime.

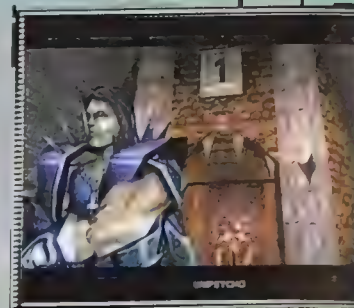
Na ir žinoma, kiekvieno veikėjo misijos gale susidursite ir su spec. monstrais, kurie suteiks karčių nevilties akimirkų. Kaip pavyzdį galiu pateikti, kad ir pirmąjį – juokingą nupiepusį klouną vardu Fortunado, kuris į cirko areną atvažiuoja mažyčiu automobiliuku ir gana

nevykusiai bando užmėtyti jus kėgliais. Nužudyti jį, pasirodo, visiškai nesunku. Nužudyti, bet nesunaikinti! Kas vyksta toliau, paliksimu pasižiūrėti jums patiems ir manau, kad ne vieną ir ne du kartus, nes šie monstrai tikrai bus verti pasakutinės dvikovos.

DIRBTINIS INTELEKTAS

Šio skyrelio čia būti neturėtų, kadangi tokia sąvoka kaip DI yra nereikalinga, nes žaidime nėra kam jos pritaikyti. Visi judantys gyviai protauja ne daugiau už amebas ir turi tik vieną instinktą – pulti. Pulti ir nužudyti nesvarbu kokia kaina, nežiūrint savo ar savo bendrų sveikatos. "Fe, kaip neįdomu..." galite pasakyti jūs. Tačiau neskubėkite – dažniausiai sutinkama žemesniųjų monstrų kategorija veisiasi aplink savo gimdyklas, kurios štam-

puoja palikuonius su šveicariško laikrodžio tikslumu ir pastovumu. Šis žaidimas tikrai neskirtas bailiams ir lėtaeigiems žaidėjams, kurie mėgsta streifuoti iš už kampo nukepdami vis po vieną priešininką. Geriausiu atveju baigsis šoviniai, o baidyklių liks tiek pat. Blogiausiu – baigsis šaudmenys, išsėks gyvybė, o pabaisų padvigubės. Bene leisingiausia taktika – rėkiant pulti per priešininkų galvas link gimdyklos, ją sunaikinti (jai užtenka poros gerų šūvių), o po to jau suvedinėti sąskaitas. Sunkiau, kai vienoje patalpoje stovi dvi, trys ir daugiau šių velnio išmislių. Padarų bukumas turi ir savų plusų – kadangi visi iki vieno nori jus sunaikinti ir braunasi artyn visais įmanomais būdais, tai kartais netgi sugraba išsiskersti tarpusavyje, belieka tik sudėlioti taškus ant i. Patikėkit, judančios velniavos kiekis su kaupu atsveria jos intelekto nebuvimą.

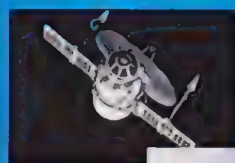


PAPILDOMA ĮRANGA

Papildoma įranga žaidime bus ganėtinai tradicinė – tai erelio akis (optinis taikiklis), rankraščiai, paaiškinantys apie kiekvieną priešą ar ginklą, įvairūs raktai (kuriuos reikės susirasti), *Jack in the Box* – spalvingos dėžutės su iššokančiu velniuku ir sprogstančios, kai kas nors prisiartina, kristalai ir dar porą niekelių. Į šią įrangą nedėkite daug vilčių nes žaidimo tempas yra

BEVIELĖS KOMUNIKACIJOS

Greitis, Saugumas, Patikimumas, Aukšta Kokybė - Žema Kaina



- bevieliai žinybiniai tinklai
- bevelis INTERNETAS
- greitaeigiai modemai skirtinėms linijoms
- radijo modemai
- telemetrija
- telefonija

... ir Jūsų darbas taps švente.

BaltNeta

Tel.: (27) 35 05 44. (26) 36 64 84
http://www.balt.net e-mail: info@balt.net



pasiutusiai dinamiškas ir paprasčiausiai nebus kada maigyti papildomus mygtukus.

Vyresniųjų atributai irgi nebus šiaip rasti niekeliai — pvz.: su batais galėsite toliau nušokti, liemenė suteiks didesnę apsaugą nuo priešų ir t.t. Ekraną dešiniajame kampe esantis mažas langelis visada maloniai parodys ar taikiklyje esamą daiktą galima sudaužyti, atakinti, o gal ir paimti. Po pataikymo į priešininką dešinėje ekrano pusėje iššoka horizontalus stulpelis, parodydamas kiek dar priešas turi jėgų. Nepakartojamas jausmas kai po nusisokusio šūvio iššoka ir užsidaro ~ 10 tuščių stulpelių.

GRAFIKA IR ATMOSFERA

Monolith sukurtas *LithTech* varikliukas iš tiesų parodė, ko yra vertas, nežiūrint į tai, kad neseniai atšventė trijų metų jubiliejų. Grafika žaidime yra tikrai labai aukštos kokybės — tuo įsitikinsite pa- buvoję ir šiuolaikinių bei senovės

miestų aikštėse bei patalpose, ap- leistose kapinėse (na kaipgi be jų?) ir spalvingo cirko balagano šurmu- lyje, didžiulėse bibliotekose ir dar bala žino kur. Aplinka sukurta su smulkiausiomis detalėmis bei at- skiesta neblogu jumoro kiekiu — pabaisos kelia ne tik šurpulį, bet ir šypseną: kokiame nors apleistame sename rūsyje stovintis šiuolai- kinis magnetofonas čirpina KISS grupės gabalėlį; argi ne smagu klai- džiojant po kapines aptikti antkapį ant kurio parašyta DISCO? Šioks toks trūkumas, kad beveik aplinki- niai daiktai yra gan statiški, tad ne- daug ką galėsite pajudinti ar pa- stumti, retkarčiais galėsite iškulti langus ar sudaužyti kokį aparatą.

Taipogi išlindo ir viena kita klai- delė — pvz.: atidarai duris, praei- ni, ir jei nori, gali uždaryti. Garsas yra, durys neužsidaro. Bet praeiti kaip jau ir nebegali. Kartais nuste- bina ir priešininkų elgesys — mi- nia tarsi užmiega ir gali daryti su ja ką panorėjęs. Retkarčiais (bent man taip buvo porą kartų) ima ir nesuveikia kokia nors gimdykla ir nors taikiklis rodo, jog ji gyva, su- naikinti jos neįmanoma, o tai reiškia, kad neatsidarys kokios nors du- rys ar panašiai. Pasiklysti praktiš- kai nėra kur — retkarčiais reikia susirasti raktą ar paspausti jungik- lį, bet tikrai neteks klaidžioti tuš- čiais labirintais ir galvoti, kas čia ne taip. Žaidimo įgarsinimas atitin- ka visus aukščiausius kokybės rei- kalavimus ir visiškai nerėžia ausies. Vyrukai iš **Third Law Interactive** ne be reikalo paliko savo postus ir pa- sitraukė iš Id Software, palikę John'ą Romero kurti niekalą **Dai- katana** ir parodė visam pasauliui, ko yra verti.

REZIUOMĖ

Manau jog **KISS: PSYCHO CIR- CUS**. *The nightmare child* turėtų tik- rai patikti **QUAKE**, **BLOOD**, **UN- REAL** ir **DOOM** fanams, nosį rau- kyti gali **HALF LIFE** bei **SOLDIER OF FORTUNE** gerbėjai, mat šis žai- dimas nereikalauja taktinių sugebė- jimų, tačiau bet koku atveju jums garantuota neviena tona apanglėju- sios, dvokiančios priešininkų mė- sos !!!

Blker



HOMEWORLD

C a t a c l y s m

Įstabus 3D realaus laiko kosminis strateginis žaidimas

Laukti tęsinio ilgai
nereikėjo

dangi gimtojoje planetoje šis klanas nerado vietos po saule, jis išvyko į tolimojo kosmoso tyrinėjimus.

kuotas nugalėtos Taidan imperijos liekanų. Nors žaidimas ir prasideda pagalbos teikimu giminingam

Homeworld buvo nuostabus kosminis žaidimas, kompanijos „Sierra“ užsakymu užgimęs „Relic“ studijose, kuri realaus laiko strategiją sumaniai perkėlė į trijų matmenų pasaulį. Puiki grafika, garsas bei muzika užkariavo fanų širdis, todėl pratęsimo ilgai laukti nereikėjo. Šio žaidimo tęsinį „Sierra“ patikėjo kurti jau visai kitai kompanijai - „Barking Dog Studios“. Pastaroji, pasitelkusi tą patį grafinį variklį bei išsaugodama visą originalaus žaidimo esmę, puikiai susidorojo su jai pateiktu uždaviniu, patobulinusi naujojo žaidimo, pavadinto **Homeworld: Cataclysm**, valdymą bei praturtinusi jį naujais

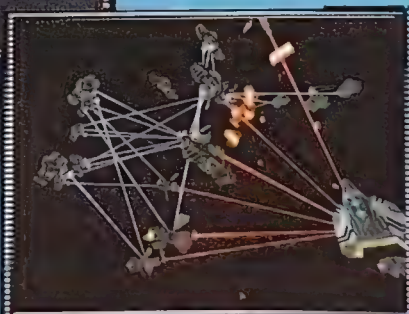


Kelionės kosminėje erdvėje metu jūsų laivas

klanui prieš Taidan imperijos liekanas, jūs greitai atrandate, kad virš galaktikos pakibo dar viena, šį kartą dar didesnė grėsmė...

strategijos elementais.

Taigi, **Homeworld: Cataclysm** siužetas prasideda praėjus 15 metų nuo originaliaame **Homeworld** vaizduojamų įvykių. Nugalėję priešus ir atgavę savo gimtąją planetą Hiigara, Kushan rasės žmonės pasijuto saugūs ir vėl susiskirstė į tarpusavyje besivadijančius klanus. Už vieną iš šių klanų, kuris save vadina Somtaaw, jums ir teks žaisti. Ka-



gauna pagalbos šauksmą iš priklausančio kitam Kushan klanui kosminio laivo, kuris netikėtai buvo ata-

Naujasis priešas - sugebantis įsiskverbti ir užvaldyti svetimus kosminius laivus senovinis techninis-organinis virusas, vadinamas **Beast** (žvėris). Palaipsniui ir nesulaukdamas didesnio pasipriešinimo, jis užvaldo daug įvairioms rasėms (Taidan, Kushan, Turanic ir net Bentusi) priklausančių laivų, o jo kolektyvinis protas bei suburto laivyno galia vis auga. Taip jau atsitinka, kad taikiam ir karui nepasiruošusiam Somtaaw klanui tenka skubėti į įvairius galaktikos kampelius,



kad nuo pražūties galėtų išgelbėti draugiškus klanus bei jų laivus, į kuriuos vis kėsina *Beast* virusas. Pastarojo kilmę bei silpnąsias vietas reikės išsiaiškinti žaidimo eigoje.

Žaidimo naujovės

Homeworld: Cataclysm valdymas iš esmės nepakitęs, todėl tiems, kurie kažkada žaidė **Homeworld**, perėjimas prie naujojo žaidimo sunkumų tikrai nesudarys. Naujokams gi, ko gero, teks bent pusvalandį paplušėti, kol jie perpras ir įsisavins šio trimačio realaus laiko strateginio žaidimo valdymą. Veteranams užsiminsime, kad atsirado ir naujų valdymo galimybių - dabar iš anksto galima nustatyti laivyno maršrutus bei atvykimo taškus (*waypoints*) ar paspaudus Tab klavišą peržiūrėti išsamią statistinę informaciją apie kiekvieno kosminio laivo svarbiausias sistemas bei specialias savybes. Pasirinkus priešo lai-

vą, šalia jo atsirandančioje juostelėje galima patikrinti kiek jam dar liko "sveikatos".

Originaliame **Homeworld** mūsų kartais kiek užsitęsavo, todėl šaunu, kad naujame žaidime esant reikalui laiko tėkmę galima ir pagreitinti.

Septyniolika originalių misijų

Kiekviena iš 17-kos misijų, sudarančių **Homeworld: Cataclysm** *single player* kampaniją, yra skirtingos ir lokios originalios, kad netikėtai įvykių eiga žaidėjų dažnai net palieka „ant ledo“. Pradėdamas naują misiją, tikrai negali atspėti, kas tavęs laukia jos gale. Tai gali sukelti kai kurių žaidėjų nepasitenkinimą, tačiau reikia pripažinti, kad tokie šurprizai žaidimą padaro žymiai įdomesniu. O atsargiesiems paprasčiausiai rekomenduojame žaidimą kuo dažniau „saugoti“.

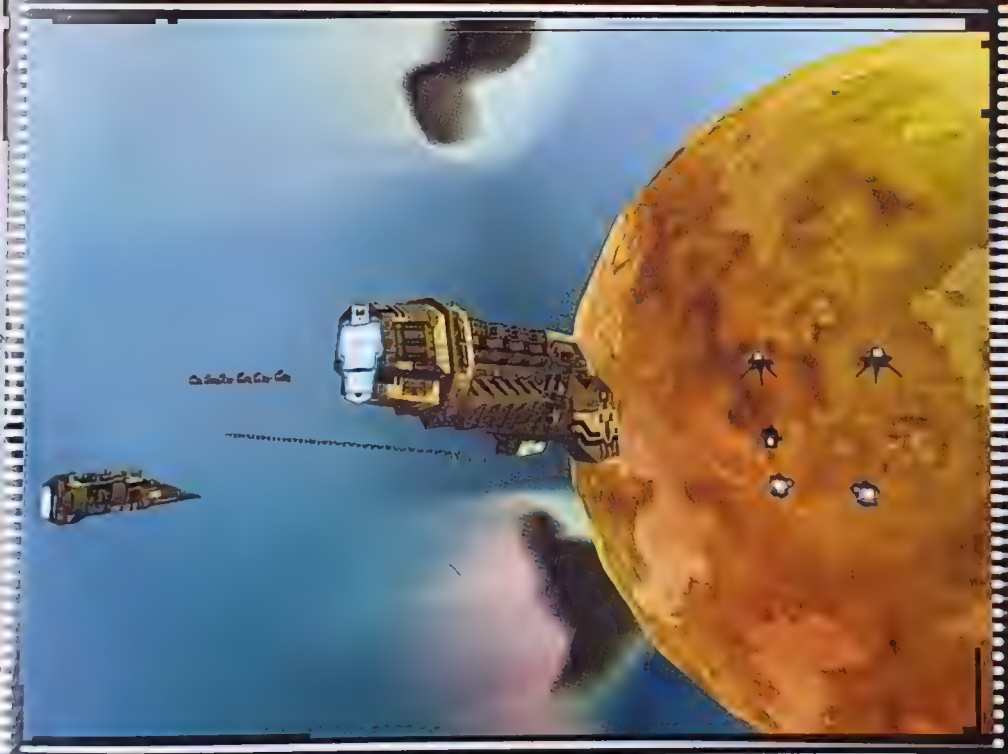
Žaidėjo veiksmus **Homeworld: Cataclysm** apsunkina ir tai, kad čia teks kovoti prieš priešą, kuris gali užvaldyti jūsų pačių laivus - jus susilpninti ir tuo pačiu metu pagausinti savo laivyną. Ši aplinkybė vers kovoti labai apdairiai ir dažniau nei to norėtusi rinktis gynybinį žaidimo stilių, be to subtiliau valdyti bei stebėti kiekvieno laivo judėjimą.

Nors kiekviena misija yra vis kitokia, tarp savęs jas jungia vieninga pasakojimo linija bei originalūs video interpai. Žaidimui einant į pabaigą misijų sudėtingumas vis auga. Ypač daug pastangų ir strategi-

nio mąstymo reikalauja paskutiniosios užduotys. Nors gana sudėtingos misijos labiau tiktų pirmojo žaidimo veteranams, tačiau puikus *tutorial* per pusvalandį padės įsisavinti žaidimo pagrindus ir tiems, kurie jo niekada nežaidė.

Eskadriniai minininkai ir gelbėjimosi valtyys

Priešingai, nei originaliame **Homeworld**, kur buvo nustatytas griežtas flotilėje esančių laivų limitas, naujame žaidime laivų skaičių apsprendžia apsirūpinimo būtinais resursais (*supply*) galimybės. Kuo laivas didesnis, tuo daugiau resursų jis naudoja. Pavyzdžiui, eskadrinis minininkas (*destroyer*) eikvoja 38-is resursų vienetus, o gelbėjimosi laivas (*recon*) - tik 2-u. Tokiu būdu jums neleidžiama nugalėti paprasčiausiu būdu - pasitelkus vien tik pliką jėgą ir pasistačius didžiulį laivų kiekį. Dabar turimus resursus tenka naudoti kuo racionaliau ir prieš statant naują laivą reikia pagalvoti, kaip efektyviausiai išnaudoti visas jo galimybes. Beje, pasižymėję mūšyje laivai įgyja daugiau patirties ir tai atspindi jų statistiniuose rodikliuose. Tiesa, būtinų re-



sursų bei leidžiamą laivų kiekį galima padidinti, statant papildomus aprūpinimo modulius (*support modules*) bei specialius laivus (*carriers*).

Teik **Homeworld**, tiek jo tęsinyje, centrinė viso žaidimo figūra - pagrindinis valdymo laivas. Tačiau naujame žaidime jo funkcijos šiek tiek skiriasi. Visų pirma, dabar laivas gali aktyviai judėti bei dalyvauti karo veiksmuose. Be to, valdymo laivas tapo modulinės struktūros, todėl jame galima diegti papildomas dalis (modulius), kurios šį laivą padaro galingesniu bei naudingesniu. Apie aprūpinimo modulių svarbą jau kalbėjome. Be jų galima statyti ir inžinierinius modulius, kurie lei-



džia tobulinti variklių technologijas, ginklų modulius - siekiant turėti geresnius ginklus ir t.t. Tokia žaidimo koncepcija nulemia, kad technologijų medis yra padalintas į penkias pagrindines, atitinkančias kiekvieną modulių rūšį, technologijų šakas. Tokiu būdu žaidėjui suteikiama žymiai daugiau apsisprendimo laisvės nei originaliame žaidime, kuriame technologijų medis buvo beveik linijinis. Tai leidžia pasirinkti savitą vystymosi bei strateginių sprendimų stilių.

Išsiplėtus technologijų medžiui, kosminiai laivai gaus ne tik naujus ginklus ar šarvus, bet ir įgys unikalių savybių. Pavyzdžiui, išradus holografinių vaizdų generatorių, „mimic“ tipo laivas galės apsimesti priešų kosminiu laivu ar net asteroidu, tokiu būdu priartėdamas prie priešų kosminės flotilės. Iš tikrųjų, keliose misijose bus tiesiog būtina prasiskverbti pro priešų gretas nepastebėtam. Ši ir kitos neįprastos laivų savybės atveria galimybę išbandyti visiškai naujas veiksmų strategijas mūšio metu.

Grafika ir muzika

Puiki ir spalvinga **Homeworld: Cataclysm** grafika džiugina akį, o žaidime įdiegta nauja galimybė pažvelgti iš bet kurio jūsų laivo piloto kabinos leidžia ne tik gėrėtis grakščiais savo kosminių laivų kontūrais, bet ir iš arti stebėti nuostabų sprogimų bei lazerių blyksnių

fejerverką mūšio metu, kai tarpusavyje susikauna dvi didžiulės kosminės flotilės. Deja, *Beast* laivai savo išvaizda mažai kuo skiriasi nuo *Somtaaw* laivų, tačiau prisiminus, kad *Beast* užvaldo jau pagamintus svetimus laivus, tai nėra labai nuostabu.

Akivaizdu, kad sukurti unikalią **Homeworld** atmosferą didele dalimi padėjo ir puikus garso takelis, kuris dar labiau paryškino besirutuliojančių įvykių grandioziškumą bei reikšmę. Džiugu, kad ir naujame žaidime muzika liko beveik tokia pat šauni, kaip ir originale.

Žaidimas tinkle

Žaidžiant keliose galima rinktis vieną iš dviejų tarpusavyje kovojančių jėgų, tačiau, skirtingai nuo **Homeworld**, kur didelio skirtumo, už kurią rasę žaisti - Kushan ar Taidan - nebuvo, dabar skirtingų pu-

sių kovos stilius iš esmės skiriasi, nes *Beasts* gali užvaldyti oponento laivus, o *Somtaaw* moka sparčiai vystyti įvairias technologijas. Taigi, žaisti keliose tapo žymiai įdomiau, kadangi, nors priešininkų galimybės laimėti analogiškos, tikslo pasiekimo būdai labai skiriasi.

Homeworld: Cataclysm galima žaisti tiek vieniame tinkle, tiek per Internetą prisijungus prie specialių žaidimo serverių. Maksimalus žaidėjų skaičius - aštuoni. Deja, pasigendama galimybės žaisti ne per specialius serverius, o tiesiogiai per Internetą naudojant TCP/IP protokolą. Negalintys pažaisti su draugu gali rinktis kovą prieš kompiuterinius oponentus.

Išvados

Lyginant su originalu, kuris, beje, pasaulinės žaidėjų visuomenės irgi buvo puikiai įvertintas, **Homeworld: Cataclysm** žaidžiamas dar įdomiau, nes misijos jame tapo dar įvairesnės, skirtingų rasių priešprieša žaidėjui suteikia dar daugiau įvairių strateginių galimybių, o naudingi patobulinimai palengvina valdymą. Malonu, kad mūsų nuomonė apie žaidimą susišaukia su daugelio žymiausių tinklalapių išvadomis, kuriose **Homeworld: Cataclysm** buvo įvertintas puikiai (pavyzdžiui, „GameSpot“ jam suteikė 8,9 balo).

Taigi, **Homeworld: Cataclysm** rekomenduojame ne tik visiems ankstesnio žaidimo fanams, bet ir tiems, kurių širdyse dega tolimojo kosmoso tyrinėtojų aistra, tačiau dar nėra susipažinę su Vakarų šalyse daugeliui jau kultiniu tapusiu **Homeworld**.

Emis



SPS BYLOS

Laiškų apžvalga

Jau gana ilgą laiko tarpą **"Kiberzonos"** puslapiuose bendrauju su skaitytojais, neabejingais Sony PlayStation žaidimų kompiuteriui.

Šio naujo skyrelio **"SPS bylos"** likimas priklauso tik nuo Jūsų laiškų, todėl būtų labai malonu gauti jų kuo daugiau, sužinoti, kokius žaidimus Jūs žaidžiate, kuo Jus sužavėjo ar nuvylė Sony PlayStation, vienu žodžiu, pasidalinkite savo mintimis ir su kitais skaitytojais, o jei turite kokių nors klausimų ar susidūrėte su kokiomis nors problemomis, tai nesidrovėkite ir būtinai paklauskite.

Laukiu Jūsų laiškų elektroniniu paštu: psfile@freemail.lt arba rašykite **"Kiberzonos"** redakcijai, bet būtinai ant voko užrašykite, kad laiškas skirtas **"SPS bylos"** skyreliui, tada tikrai laiškas pasieks mano akis.

Su pagarba Domantas Kareckas

Ačiū visiems rašantiems laiškus šiam skyreliui. Prašau atkreipti dėmesį, kad pasikeitė mano elektroninio pašto adresas. Dabar jis: psfile@freemail.lt. Ką gi pirmasis laiškas:

Sveiki!

Kaip laikotės?

Visai nusibodo laukti SPS2, jau ir pirmąjį SPS apleidau. Dulka, nebent retkarčiais muzikos pasiklausau.

Kaip naujienos, ar greitai SPS2 pasirodys Lietuvoje?

Kas geresnio šiaip ant SPS (pirmo), gal kokie nauji topiniai geimai atsirado? Seniai neperku jokių žaidimų. Gal reiks nusipirkti keletą.

*Sėkmės,
Ulrich*

Šiame **"Kiberzonos"** žurnale sužinosi, manau, beveik visus atsakymus į savo klausimus apie SPS2 bei naująją Sony produkciją PSone.

Na, o šiaip liūdna, jog nebežaidi žaidimų. Gal sakau prisiimink tuos gerus laikus, kai tik pirmą kartą gyvenime paėmei į savo rankas PlayStation valdymo pultelį ir žavesio pilnomis akimis stebėjai tai, kas vyksta televizoriaus ekrane.

Gal šie atsiminimai pastūmės dar kartą peržvelgti senų žaidimų kolekciją?

Ačiū tau už laišką ir pasistenk neužmiršti, jog namuose turi žaidimų kompiuterį.

Štai ir antrasis laiškas:

Sveiki SPS fanai!

Visų pirma, perskaičiau apie tai, jog žaidimų SPS sistemai mažėja. Tai visiška nesąmonė. Vien iki gruodžio anonsuota apie 100 žaidimų tarp kurių: Duke Nukem: Planet of Babes, Alien Resurrection, Carmaggedion 2, Dino Crisis 2, Star Wars: Demolition, ir čia tik žinomesni pavadinimai. Dar vienas įrodymas, kad jų leidimas aktyviai nemažės, yra 70 mln. SPS konsolių savininkų, bei į SPS2 įdėtas SPS palaikymas. Tą patį įrodo ir senas Sony's naujoje išvaizdoje PSone.

Beje, Soul Reaver 2 išeis SPSui, o tuo tarpu SPS2, kuriama nauja versija.

Viename laiške mačiau klausimą ar pasirodys SPS2 Lietuvoje. SPS2 jau pasirodęs Lietuvoje neoficialiai (nurguose siūlo parvežti), žinoma, jeigu ryšiesi maldauti, kad kas nors parvežtų žaidimų.

Iki susirašymo, Mindaugas.

Savaime aišku, gerbiamasis Mindaugai, kad Jūs esate teisus. Sony tikrai anonsavo virš šimto naujų žaidimų, bet šių žaidimų Sony neanonsavo Europos rinkai. Net iki šios dienos neaišku kokie Sony planai liečiantys Europos kontinentą. Reikėtų suprasti taip: "Europa – tai ne visas pasaulis".

Pagal paskutinius duomenis Sony šį rudenį planuoja pristatyti Europai PSone kompiuterį ir 200 naujų žaidimų.

Tai paaiškina kodėl buvo pristabdytas naujų žaidimų pasirodymas PAL regionuose.

Na, o jei kalbėsime apie **Soul Reaver 2** žaidimą, tai tada, kai rašiau atsakymą į klausimą, apie šį žaidimą dar nebuvo konkrečiai kalbama. Šiuo metu Sony patvirtino gandus, jog **Soul Reaver 2** pasirodys ne tik svajonių kompiuteryje PlayStation 2, bet ir senajai sistemai.

Trečiasis laiškas yra nuo žmogaus pasivadinusio save Povilas B.:

Sveika, Kiberzona,

Esu labai didelis PS gerbėjas ir labai mėgstu žaisti įvairius žaidimus. Tiesą sakant, vieną kartą buvau pas draugą, (jis turi tikrą PC kompiuterį) jis man parodė labai įdomų žaidimą, kuris vadinasi Grim Fandango ar Gim Fandego, man jis labai patiko ir aš norėčiau sužinoti ar jis yra išleistas ant PS kompiuterinių žaidimų liestuvo?

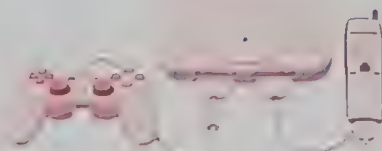
Be to, man kilo vienas klausimas: ką reiškia KONSOLĖ? Kai aš paklausiau draugų, ką tai reiškia, jie pradeda juoktis ir nieko man nepasako, kodėl jie juokiasi?

Malonu, kad mėgsti įvairius kompiuterinius žaidimus.

Tave dominantis žaidimas Grim Fandango, kurį, berods, sukūrė Lucas Arts 1998 metais, Sony PlayStation sistemai sukurtas nebuvo. Man ir pačiam šis žaidimas labai patiko ir aš specialiai apsilankiau Lucas Arts internetiniame puslapyje norėdamas sužinoti ar šis žaidimas yra SPS žaidimų kompiuteriui, bet deja neradau jokios užuominos apie tai.

Na, o dabar pakalbėkime apie tą baisiąją KONSOLĖ.

KONSOLĖ – tai žargonu vadinami visi žaidimų kompiute-



Naujasis Sony PlayStation dizainas pakeitęs senąjį PlayStation!

Susipažinkite **PSone!**

2000-ųjų metų birželio 8 dieną **Sony Computer Entertainment Inc.** pristatė naujojo stiliaus PlayStation žaidimų kompiuterį orientuotą į mobilios ryšio amžių Japonijos rinkai.

PSone (SCPH-100) – taip buvo pavadintas naujasis gaminy.

Nuo 1994-ųjų metų iki 2000-ųjų Sony pardavė virš septyniasdešimt trijų milijonų **PlayStation** kompiuterių. Matyt, todėl buvo nutarta modernizuoti senąją SPS sistemą ir sukurti **PSone**.

Taigi, pažvelkime, ką mums siūlo naujasis produktas.

Visų pirma, jis yra orientuotas su galimybe pasijungti mobilios ryšio telefoną.

Tiesa, specialus kabelis jungiantis mobiliojo ryšio telefoną su **PSone** žaidimų kompiuteriu parduotuvių lentynose pasirodys tik šią žiemą. Šis kabelis tiks ne tik **PlayStation** ir **PSone** kompiuteriui, bet bus suderintas ir su **PlayStation 2** sistema.

Kodėl Sony ryžosi sukurti galimybę mobiliam ryšiui su PlayStation tipo kompiuteriais?

Jei viskas vyks taip kaip yra planuojama, tai bus sukurtas didžiulis tinklas prie kurio bus galima pasijungti mobiliojo telefono ryšio pagalba ir iš bet kurios pasaulio vietos atsisiųsti reikiamą informaciją, programas bei keistis su draugais per atstumą kad ir atminties kortelės turiniu.

Koks gi esminis PSone ir PlayStation skirtumas?

PSone yra labai kompaktiško dizaino. Plonesnis, lengvesnis, užimantis mažiau vietos ir jį tiesiog galima nešiotis kartu su savimi nesijaudinant, jog kitiems daiktams neužteks rankų. Tiesa, **PSone** turi lygiai tokias pačias funkcijas kaip ir jo pirmtakas **PlayStation**.

Na, galbūt esminis skirtumas techninėse charakteristikose: tai kitą vasarą planuojamas pasirodyti LCD monitorius, kurį bus galima prijungti prie galinės **PSone** sienelės ir naudotis kompiuteriu ne tik namuose, bet ir pas draugą ar net mašinoje. Savaiame aišku, numatomas ir specialus adapteris, kuris leis pajungti elektros maitinimą iš mašinoje įtaisyto cigarečių degiklio.

Sony Computer Entertainment Inc. planuoja parduoti virš septyniolikos milijonų **PSone** kompiuterių tik Japonijoje. Taip pat kuriamos naujos programos, turėsiančios tokias funkcijas kaip užrašų knygtės, telefono numerių rinkimas bei jų saugojimas, kalkuliatorius ir dar visokių naujų, įdomių pagalbinių programėlių.

Tokiu būdu norima sukurti naują portatyvinę pramogų

sistemą, kuri diktuočių naują gyvenimo stilių mobiliojo ryšio tinkluose.

Ar tai pavyks, parodys laikas.

Chris Deering **Sony Computer Entertainment Europe** prezidentas patvirtino, jog **PSone** kompiuteris bus pristatytas PAL teritorijoms (Europai) 2000-ųjų metų rudenį, dar prieš tai, kai oficialiai bus pristatomas **PlayStation 2**.

Maža to, bus pristatyti virš dviejų šimtų jau išleistų ir planuojamų išleisti naujų žaidimų.

Tiesa, visiškai nekalbama apie specialaus kabelio mobiliam telefonui pajungti bei LCD ekrano pasirodymą Europoje.

Chris Deering atsisako konkretizuoti šių prietaisų pasirodymo datas PAL teritorijų vartotojams.

Pabaigai pateiksiu technines **PSone** kompiuterio charakteristikas:

Produkto pavadinimas:	PlayStation (PSone) SCPH-100
Išmatavimai:	193 mm x 38 mm x 144 mm
Svoris:	550 g
Formatų palaikymas:	PlayStation CD-ROM Audio CD
Interface:	2 kontrolerių portai
Atminties kortelės portai:	2
AV multikabelio išėjimas:	1

Įpakavimas:

PSone:	1
DualShock kontroleris:	1
AV multikabelis:	1
AC maitinimo adapteris:	1

Pagrindiniai duomenys

CPU:	32 bitų RISC procesorius (R3000)
Taktinis dažnis:	33.8688 Mhz
Pagrindinė atmintis:	2 Mb
Grafika:	PlayStation GPU
Grafikos atmintis:	8 Mb
Garsas:	SPU 24 kanalai
Garso atmintis:	4 Mb
CD-ROM:	2X

Straipsnį paruošė:



KIBERZONA
2000 m. 7-8

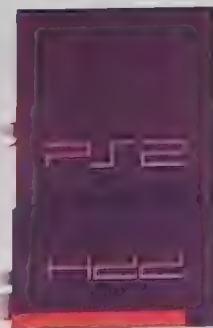
25

Aš suprantu, kad kiekvienas iš Jūsų nekantraudami laukiat kažkokio tai stebuklo, neužilgo turėsiančio pasirodyti Jūsų namuose. Bet deja Sony kompanija lyg tyčia nieko nesako, o jei ir sako, tai labai miglotai.

Norėdamos dar labiau pakaitinti Jūsų nervus bei pajvairinti išsvajoto kompiuterio laukimą pristatysiu Jums oficialius Sony kompanijos pareiškimus dėl PlayStation 2 pasirodymo Europoje.

Patikėkite manimi, laukti beliko visai mažai.

Galėtumėt jau ir apie Kalėdinės cglutės žaisliukus pagalvoti.



Londonas. Rugsējo 28 diena, 2000-ieji metai.

Sony Computer Entertainment Europe oficialiai patvirtino, jog PlayStation 2 pasirodys septyniolikoje PAL teritorijos šalių lapkričio 24 dieną. Sąrašą vadinamos beveik visos Europos šalys.

Paskui seks Australija bei Naujoji Zelandija.

O iki lapkričio 30-os dienos PlayStation 2 pasieks Lenkiją, Čekijos Respubliką, Saudų Arabiją, Pietų Afriką.

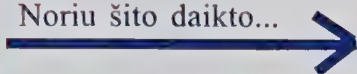
Gerbiamieji! Rušките Kalėdines eglutes bei nusipirkę šį "Kiberzonas" žurnalo numerį lyg netyčia palikite jį atvertę būtent šiame puslapyje.

O aš jums padēsiu.

ANKETA

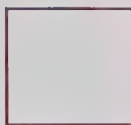
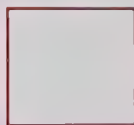
KALĖDŲ SENELIUI

Noriu šito daikto...



TAIP

NE



O dar geriau, iškirpkite šią anketėlę ir nusiųskite Kalėdų Seneliui į Laplandiją laišką. O tai, neduok Dieve, jei jis per vėlai susigriebs.

Truputī atitrūkom nuo pagrindinės temos, bet dabar tęsime toliau.

Taip pat Sony pažadėjo, jog kai PlayStation 2 pasirodys Europos šalyse jau bus galima įsigyti ir trisdešimt trijų žaidimų sukurtus būtent SPS2 sistemai. O iki 2001-ųjų metų kovo mėnesio (tada baigsis SPS2 "paleidimo" periodas Europoje) prie jau egzistuojančių trisdešimt trijų žaidimų turėtų prisijungti net šešiasdešimt trys nauji pavadinimai. Patikėkit manimi, tai kažkas įspūdingo ir dar nei viena žaidybinė sistema nesugebėjo pasiūlyti tiek daug žaidimų per pirmąsias pristatymo dienas.

Komentuoj Chris Deering SCEE prezidentas:

“Mes pristatysime PlayStation 2 žaidimų kompiuterį septyniolikai teritorijų. Turėdami net tris kartus daugiau kompiuterių nei 1995-ais metais, kai pristatėme pirmąją PlayStation sistemą Europos pirkėjams.

Planuojame, kad vienetų skaičius pristatytas Europos

rinkai "paleidimo" pradžioje viršys apie penkis šimtus tūkstančių. O daugiau nei milijoną planuojame pagaminti iki gruodžio mėnesio, bei tris milijonus iki 2001-ųjų kovo mėnesio.

Pirmą kartą naujas žaidimų kompiuterinis turi tokią didelę naujos programinės įrangos biblioteką, taip pat galimybę žiūrėti video filmus iš DVD formato diskų, bei žaisti daugiau nei devynis šimtus pavadinimų žaidimų, kurie buvo seniau išleisti PlayStation sistemai.

Aš taip pat norėčiau padėkoti visiems programinės įrangos gamintojams, kurie pasistengė sukurti labai daug programinės įrangos PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui. Šiuo metu ruošiami apie devyniasdešimt žaidimų PAL teritorijai, kurie turėtų pasirodyti PlayStation 2 "paleidimo" laikotarpyje. Manau, kad programinės įrangos gamintojai ir leidėjai pasistengs ir per keturis mėnesius bus įgyvendinti visi planai susiję su PlayStation 2 naujais žaidimais."

Buvo pristatytos leidybinės firmos, užsiimančios PlayStation 2 žaidimų kompiuterio žaidimų kūrimu. Tai tokios garsios kompanijos kaip Acclaim, Activision, Capcom, Crave, Eidos, Electronic Arts, From Software, Infogrames, Interplay, Kemco, Koel, Konami, LucasArts, Microids, Midas, Midway, NAMCO, Squaresoft, Rage Games, Rockstar, SCI, Swing, Take2, Tecmo, THQ, Titus Interactive, Ubisoft ir Virgin Interactive.

Virš dviejų šimtų žaidimų pavadinimų bus sukurta būtent europietiškam PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui.

Ši nuostabų darbą atliks virš trijų šimtų programinės įrangos gamintojų bei leidėjų.

Numatomi žaidimai bus pardavinėjami net 30,000 prekybinių taškų išsidėsčiusių visoje Europoje.



**PlayStation 2
žaidimas:
FANTAVISION**

Fantavision



Kompiuteriai, žaidimai ir kvapai

Jau greitai galėsime sužinoti, kaip „kvepia“ žaidimai

Žmogus pasaulį pažįsta penkiais pojūčiais. Jau dabar kompiuteriniai žaidimai braunasi į mūsų smegenis išnaudodami tris iš jų: regą (monitorius), klausą (garso kolonėlės) ir net lytėjimo receptorių (vairai su atitranka). Atrodo, greitai kompiuteris skleis ir kvapus.



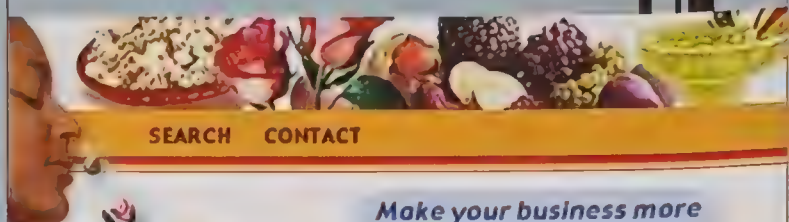
digiscents

Norite sužinoti, kokį kvapą skleidžia nupjautamvazdis iš „Quake III“, irstantis gyvas numirėlis iš „Resident Evil“ ar tik kvapų pagalba norite surasti kelią tamsiuose „Thief II“ koridoriuose link virtuvės? Panašu, kad viso to laukti liko ne tiek jau ir daug, nes Kalifornijoje įsikūrusi privataus kapitalo kompanija „DigiScents INC“ (<http://www.digiscents.com>) sukūrė nedidelį, maždaug mikrofono dydžio įrenginį „iSmell“, jungiamą prie kompiuterio USB ar paralelinės jungties, kuris, išpurkšdamas nedidelius kvapiųjų aliejų kiekius, sukuria įvairius reikiamus kvapus.

Ketinimų rimtumą liudija ir tai, kad šią idėją remia ir didžiausia higienos prekių gamintoja pasaulyje kompanija „Procter & Gamble“. „DigiScents“ tikisi, kad prekystaliuose šis produktas turėtų pasirodyti jau šių metų pabaigoje (numatoma pradinė kaina – apie 200 dolerių). Per metus tikimasi parduoti apie 0,5 mln. šių originalių multimedijos įrenginių.

Pats įrenginio veikimo principas labai paprastas – jame yra įdėtas keičiamas konteineris su 128 kvapų ekstraktais. Įvairūs jų mišiniai sukuria reikiamą kvapą, kurio formulė yra užkoduota nedidelės apimties (keli kilobaitai) byloje. Išpurkštus kvapus paskleidžia nedidelis ventiliatorius, įtaisytas įrenginio viduje.

GELEŽIS



Make your business more appealing with iSmell

DEVELOPERS

SCENT CITY

BUSINESS SCENTS

INSIDE DIGISCENTS

Kūrėjai teigia, kad šį masiniam vartotojui skirtą daikčiuką sėkmingai galima pritaikyti įvairiuose srityse – pradedant gelių apžiūrėjimu internetinėse parduotuvėse ir baigiant įvairiais kompiuteriniais žaidimais. Beje, įrenginio autoriai tikisi greitai pateikti ir specialią programinę įrangą, kuri padės kurti reikiamus kvapus ir „iSmell“ pritaikyti įvairiems žaidimams. Kompanijos įkūrėjas Dexter Smith teigia, kad jų komanda jau sukūrė virš tūkstančio kvapų skaitmeninius atitikmenis.

Jeigu kada nors ir pirsite „iSmell“ – pažaidę neužmirškite jo išjungti, nes dar nukentėsite, jei norėdamas pajuokauti draugas jums atsiųs elektroninį sveikinimo atviruką su jame „prikabintu“ supuvusio kiaušinio kvapu. Hm, jei anksčiau hakeriai blogiausiu atveju galėdavo tik išvesti jūsų kompiuterį iš rikiuotės, tai gal visuotino „iSmell“ paplitimo laikais, įrenginį jie naudos „dujų atakoms“ iš Jūsų nuosavo kompiuterio?

Ernis

Garso ir vaizdo formatų suspaudimo technologijos

Trumpai apie MP3 ir MPEG-4 formatus - žvilgsnis is vidaus

MP3 audio formatas

Ko gero, pastaruoju metu kompiuterijos srityje daugiausia įvairių skandalų yra susiję su MP3 garso su-

HOMEWORLDO

CATAclysm™





2000
LIBERTY
AND
TRUTH

spaudimo formatu dėl jo naudojimo nelegaliam muzikos įrašų platinimui (šviežiausias pavyzdys - „RIAA“ organizacijos byla, iškelta „Napster“ bendrovei). Tačiau nedaug kas žino, kad šis standartas buvo sukurtas daugiau nei prieš 10 metų ir tik dabar išpopuliarėjo puikių jam pritaikytų programų (visų pirma - „WinAmp“) bei tobulesnės kompiuterinės įrangos, užtikrinančios reikiamus skaičiavimų pajėgumus, dėka.

Pilnas MP3 formato pavadinimas yra „MPEG Layer-3“. Šis standartas buvo kuriamas remiantis tuo, kad žmogaus ausis nesugeba išgirsti visų į CD įrašytos muzikos garsų, esančių labai aukštų ar žemų dažnių srityje. Tokią informaciją, beveik nepakenkiant įrašo kokybei, galima pašalinti. Kam saugoti garsus, kurių mes vis tiek negalėsime išgirsti?

Jeigu viena įprastos CD kokybės įrašo sekundė užima maždaug 1,4 Mbitų, tai MP3 jį suspaudžia net 12 kartų. Tokiu būdu viename CD su MP3 formato įrašais gali tilpti tiek dainų, kiek dvylikoje paprastų muzikinių CD. Ekonominis efektas akivaizdus.

Namų sąlygomis MP3 bylos dažniausiai yra kuriamos konvertuojant CD muziką ar .wav bylas. Tam naudojamos specialios programos MP3 enkoderiai, kurių yra daug ir įvairių. Dar daugiau yra programų, kurios atkuria MP3 formatu įrašytą audio informaciją - pradedant „WinAmp“ ir baigiant naujaisiais „Windows Media Player“, kurie dabar irgi supranta šį formatą. Todėl ties MP3 formatu, kuris jau tapo kasdienybe, plačiau nesustosime, o aptarsime naują mažiau žinomą, tačiau turintį galimybių greitai paplisti formatą MPEG-4, kurį video srityje galima būtų prilyginti MP3.

MPEG-4 video formatas

Pirmąjį MPEG video standartą „Motion Pictures Expert Group“ organizacija (MPEG) įteisino 1992 metais. Šiuo standartu apibrėžta 352 x 288 pikselių dydžio video vaizdas negalėjo patenkinti augančių reikalavimų, todėl 1995 metais buvo įvestas visiems mums įprastas MPEG-2 standartas, kuriame maksimali skiriamoji geba pasiekė 720 x 576 pikselių. 1999 metų gruodžio mėnesį ta pati organizacija užregistravo naują MPEG-4 standartą.

MPEG-2 vaizdo kokybė yra pakankamai gera, tai kodėl gi reikėjo dar vieno video standarto? Atsakymas paprastas - naujasis formatas beveik neprarandant

kokybės leidžia suspausti jau ir taip MPEG-2 būdu suspaustą vaizdo informaciją dar 12 kartų. Taigi filmas, užimantis 9 GB ir telpantis tik į DVD, dabar jau gali būti įrašytas į vieną paprastą CD, talpinantį 700 MB.

Tokį aukštą suspaudimo laipsnį pasiekti pavyko todėl, kad MPEG-4 koduojami ne tik pavieniai vaizdą sudarantys taškai, bet yra išskiriami ir atskiri objektai, kurie sekančiuose kadruose mažai keičiasi - pavyzdžiui, važiuojantis keliu automobilis yra koduojamas kaip statinis objektas (angl. - sprite). Paprastai MPEG-4 būdu suglaudintas vaizdas užima 880 kilobitų per vieną sekundę, tačiau ACE (Advanced Coding Efficiency) algoritmas leidžia pasirinkti ir kitą suspaudimo laipsnį (vaizdui nuo 5 Kbitų/s iki 10 Mbitų/s, o garsui - nuo 2 Kbitų/s iki 24 Kbitų/s), priklausomai nuo to, kokios video įrašo kokybės mes norime.

Tiek norint įrašyti, tiek žiūrėti MPEG-4 formato filmus, reikia turėti specialią programinę įrangą. Pavyzdžiui, DVD filmų perkodavimui į MPEG-4 formatą tinka „FlaskMpeg“ programa, kuri yra platinama nemokamai, o peržiūrai tiktų dar viena nemokamai platinama programa „Divx“.

MPEG-4 kodavimas yra pagrįstas tobulesniais nei MPEG-2 algoritmais, tačiau, kita vertus, tiek tokio formato duomenų sukūrimas, tiek jų atkūrimas reikalauja nemažų kompiuterio resursų. Todėl iš karto įspėjame, kad sklandžiam 720 x 576 pikselių formato filmo atkūrimui reikia bent 500 MHz procesoriaus, o MPEG-2 failų perkodavimas į MPEG-4 reikalauja dar daugiau kompiuterio pajėgumų. Pavyzdžiui, vieno DVD įrašyto filmo konvertavimas į MPEG-4 formatą net pakankamai geru kompiuteriu gali užtrukti virš pusės paros.

Nepaisant didelių reikalavimų kompiuteriams, naujasis formatas turi puikias ateities perspektyvas, nes kompiuterinė įranga pastoviai darosi spartesnė, o MPEG-4 puikiai tinka vaizdo perdavimui Internetu, filmų įrašymui ir t.t. Kartu tai ir patogų priemonę plisti nelegaliems video įrašams. MPEG-4 dar tik žengia pirmuosius žingsnius, o „Motion Pictures Expert Group“ organizacija ruošiasi jau greitai įteisinti dar vieną naują video standartą - MPEG-7.

Endis

	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-4
Atsiradimo metai	1992	1995	1999
Perduodamo duomenų srauto dydis	1380 kbitų/s (352 x 288)	6500 kbitų/s (720 x 576)	880 kbitų/s (720 x 576)
Kadrai per sekundę (PAL)	25	25	25
Įprasta video raiška (PAL)	352 x 288	720 x 576	720 x 576
Maksimali video raiška	352 x 288	1920 x 1152	720 x 576
Vaizdo kokybė	patenkinama	labai gera	labai gera ar gera
Maksimalus audio kanalų skaičius	2	8	8
Maksimalus audio dažnis	48 kHz	96 kHz	96 kHz
Reikalavimai kompiuteriui kuriant vaizdo įrašą	žemi	aukšti	labai aukšti
Reikalavimai kompiuteriui atgaminant vaizdo įrašą	labai žemi	vidutiniai	aukšti

2000 metų spalio mėnesio Sony PlayStation pasauliniai topai

SPS Gamefeaver TOP 10

4. Tekken 3
5. Syphon Filter
6. Syphon Filter 2
7. Triple Play 2001
8. Gran Turismo 2
9. Crash Bandicoot 3: Warped
10. MLB 2001

SPS Zdnet TOP 10

4. Madden NFL 2001
5. Grandia
6. Persona 2: Innocent Sin
7. NHL 2000
8. Dino Crisis 2
9. Persona 2: Eternal Punishment
10. Final Fantasy IX

SPS e-Toys TOP10

4. Star Trek: Invasion
5. FA Premier League Manager 2001
6. WWF SmackDown!
7. X-Men: Mutant Academy
8. Colin McRae Rally 2.0
9. World Championship Snooker
10. Formula 1 2000

SPS Absoliute PlayStation TOP20

4. Gran Turismo 2
5. Madden NFL2001
6. Parasite Eve 2
7. Driver
8. TOCA WTC
9. Special Ops
10. Sydney 2000
11. Syphon Filter 2
12. Spiderman
13. X-Men Mutant
14. Tenchu 2
15. Metal Gear Solid
16. Legend of Dragoon
17. Digimon World
18. Tekken 3
19. Colin McRae 2
20. NCAA Football 2001

PS2 Zdnet TOP10

1. Dead or Alive 2
1. Tekken Tag tournament
4. Swing Away Golf
5. Dynasty Warriors 2
6. Armored Core 2
7. Kessen
8. Street Fighter EX3
9. DrumMania
10. Ridge Racer V

PS ir PS2 NAUJIENŲ LENTA

Square: Final Fantasy

Square pagaliau nutarė išleisti Final Fantasy I, II ir III dalis. Ar nebus čia kaip su "Žvaigždžių karais" ?

KESSEN II

Visiškai neseniai Japonijoje pasirodė žaidimas Kessen, kuris labai greitai užkariavo žaidėjų širdis ir tapo populiarius.

Nespėjus žaidimui išpopuliarėti visame pasaulyje, kompanija Koei jau ruošiasi išeiti ir antrąją šio strateginio žaidimo dalį. Tiesa, ši informacija visiškai slapta ir nežinomos jokios naujojo žaidimo kūrimo detalės.

Nauja interneto technologija PlayStation 2 kompiuteriui

Nippon Telegraph ir Telephone Corp kartu su kompanija Sony pradėjo testuoti naująją interneto technologiją skirtą Sony PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui.

Testavimo rezultatai ir eksperimento eigos užbaigimo data kol kas neskelbiama.

Crash Bandicoot

Kompanijos Universal Interactive ir Konami susijungė tam, kad sukurti naujus Crash Bandicoot žveriuko nuotykius.

Crash'as turėtų pasirodyti ne tik PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui, bet ir GameCube bei X-Box sistemoms.

Susijungimas

Codemasters ir Wide Games sutelkē visas savo jēgas tam, kad kartu galētu leisti jaunus žaidimus PlayStation 2 ir X-Box žaidimų kompiuteriams.

Paskutiniu metu daugelis kompanijų pasirašo panašaus pobūdžio bendro darbo sutartis.

www.unrealtournament.net/ps2/

Kompanija Infogrames atdarē naują puslapį internete visiems UNREAL fanams.

Jame ras daug informacijos apie šį žaidimą ne tik PC kompiuterių, bet ir PlayStation 2, o taip pat DreamCast vartotojai.

Capcom projektas Onimusha: Warlords

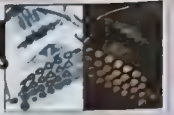
Capcom nesuspėja įgyvendinti savo planų
liečiančių visų laukiamą žaidimą Onimusha:
Warlords.

Žaidimo išleidimo data atidedama iki 2001-ųjų metų sausio 25 dienos dėl to, kad nesugebama parašyti gero programinio kodo PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui.

Muzikinis CD

Tokyopop kartu su Square nutarė išleisti audio kompaktinius diskus su muzikiniais takeliais iš žaidimų Parasite Eve II ir Final Fantasy IX.

Šie diskai pasirodys lapkričio mėnesį Amerikoje ir vadinsis "Parasite Eve II Original Soundtrack" bei "FFIX - Music from the Final Fantasy IX Video Game".



Žaidimo pagrindas yra tinklinis 3D žaidimas, kur žaidėjas turi laimėti prieš savo priešininkus. Yra siulomi keli žaidimo režimai:

Klasikinis *deathmatch* - kiekvienas už save. Žaidimas tesiasi tol, kol kas nors surinks reikiamą taškų skaičių arba baigsis nustatytas laikas.

Komandiniai žaidimai. Čia žaidėjas galės rinktis kelis žaidimo režimus: užgrobti vėliavą, apsaugoti svarbų liudininką ir t.t.

Taip pat yra numatytas ir žaidimas vienam. Čia žaidėjui teks kovoti prieš kompiuterio valdomus botus. Yra keli sunkumo lygiai ir kiekvienas galės nusistatyti kokio priešininko norėtų.

Gamintojų nuomone, **Hired Team** turi daug esminių skirtumų, ly-



ginant su kitais tokio pat žanro žaidimais. Visų pirma, žaidėjo judėjimas lygyje nebus ribotas esamos laisvos erdvės, t.y. jūs galite ropštis ir prisit-



nuo kulų ir šratų ir žymiai mažiau efektyvesnė apsauga nuo sprogimų ir tiesioginių granatų bei raketų pataikymų.

Pagrindinė žaidimo „bomba“ - tai taktinis režimas, kuris labiau panašus į karinį simulatorių, kur turi reikšmės regioniniai pataikymai, balistika ir realistinė fizika. Žaidžiant šiuo režimu, jūs nerasite vaisinelių. Yra tik didelės dėžės su rau-

raukinėti ant esamų kliūčių nesinaudodami laiptais ir liftais. Visų antra, šuvių atranka griežtai priklauso nuo to, iš kokio ginklo jūs šaudote. Tą patį galima pasakyti ir apie kulų bei sprogimų sukeltą bangą. Trečia - neperšaukiamos liemenės orientuotos apsaugai

HIRED

TEAM

Rusų kompanija New Media Generation išleido pirmąją rusišką 3D šaudyklę **Hired Team: Trial**. Žaidimo veiksmas vystosi netolimoje ateityje - 2064 metais. Masinis žmonių kėlimasis gyventi į miestą priveda prie nematyto nusikalstamumo lygio. Policija ir specialios saugumo pajėgos bejėgės prieš gerai organizuotus nusikaltėlius, miesto ligoninės perpildytos sužeistų gatvėse žmonių. Tikrai kraštutinės priemonės gali sustabdyti kriminalinį chaosą ir tai gali padaryti tikrai geriausi samdyti kovotojai. Bet kad patekti į geriausių sąrašą reikia praeiti išbandymą.



donais kryžiais. Jas reikia rinkti ir naudoti norint pasigydėti ar sustabdyti kraujavimą. Naudojamos tik vieną kartą ir stabdo kraujavimą bei jo pasekmes: nelygus vaikščiojimas, svirduliavimas ir pan.

Trial - tai pirma **Hired Team** serijos dalis. Žaidimas sukurtas naudojant originalų **New Media Generation** varikliuką „Shine“. Jį kuriant buvo panaudotos naujausios technologijos 3D grafikos pasaulyje, todėl žaidimas nenusileidžia, o kartais net ir lenkia tokius žaidimus kaip **Quake 3** ar **Unreal Tournament**.

Šį žaidimą jau galėsite pamatyti bei išbandyti InfoBalt 2000 parodoje, o neužilgo firma Akelotė ir Ko. žada jį ir sulietuvinti.



Ši ir daugelį kitų žaidimų galite išsigyti firmoje
AKELOTE ir KO

STAR TREK

THE ELITE FORCE VOYAGER

I gausią STAR TREK žaidimų šeimą įsiliejo naujas Raven sukurtas žaidimas Star Trek: The Elite Force Voyager. Kuo gi šis kūrinys įpalingas? Visų pirma tuo, kad Star Trek serijoje nebuvo FPS stiliaus žaidimo (gal, kaip vėliau paaiškėjo, ir ne be reikalo). Visą žaidimo kūrimą akylai stebėjo Paramount Pictures (štampuojanti seriją tuo pačiu pavadinimu), kad neduok Dieve, žaidimo koncepcija nenukryptų nuo filmo siužeto.

Kadangi visi yra matę arba bent girdėję apie vakaruose garsų serialą **Star Trek**, nesiplėsiu aprašinėdamas žaidimo siužetą - vis tie patys Borgai, Klingonai, imperijos, amžini vaidai, sėkmės ir nesėkmės. Tik norėčiau paminėti, kad žaidimas yra suskirstytas į misijas, einančias viena po kitos.

Prieš paleisdamas žaidimą, suaukęs savo aukštą mastytojo kaktą, ne vieną minutę naršiau pagrindinį žaidimo meniu, prikimštą įvairiausių tumblių bei mygtukų. Čia jūs netgi galite išsirinkti, kas jūs esate - vyras ar moteris, tačiau tai reikalinga tik tam, kad galėtumėte pasigrožėti savimi video interpuose, kurie, beje, yra gana dažni ir visiškai neįtakojantys žaidimo sėkmės, todėl po kiek laiko kyla gaivališkas noras išjungti tuo filmukus velniop.

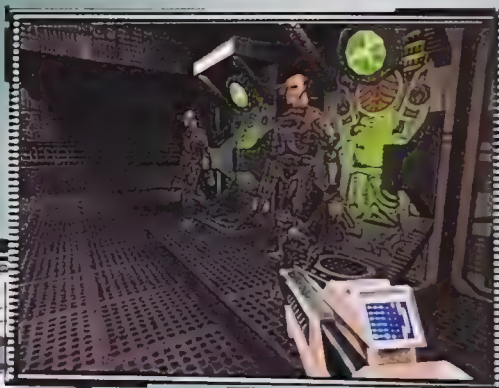
Žaidimo kūrėjas panaudojo šiek tiek modernizuotą **Quake 3** vrikliuką, todėl veikėjai ir aplinka yra sudaryti iš didelio kiekio poligonų ir

bendras grafinis vaizdas yra aukštos kokybės.

Taigi, pradėdam. Pirmoji misija - atsiduriate kosminiame laive tarp priešų ir jūsų užduotis yra nušvilpti kažkokį naujo tipo labai gerą ginklą bei išvaduoti vargšus bendražygius, papuolusius į nelaisvę.

Kaip eiliniui šiek tiek patyrušiam žaidėjui, užduotis pasirodo paprastutė ir visas kupinas kovos ryžto, šoku pirmyn. Iš kart susiduriu akis į akį su priešais - zombio žingsniu piktieji borgai slenka artyn, grėsmingai svysčiodami prie galvų pritaisytais lazeriais. 10 sekundžių lūkmės kova ir nugalėtojo žingsniu pėdinu tolyn, pakeliui vis sudaužydamas koki prietaisą. Už keletos posūkių vėl išvystų kelis, besikrapštančius prie savo mechanizmų. Pergalingai spaudžiu pelės klavišą...Hm... Energijos plūpsniai nudažo priešus žaliai, nepadarant jokios žalos. Ap-

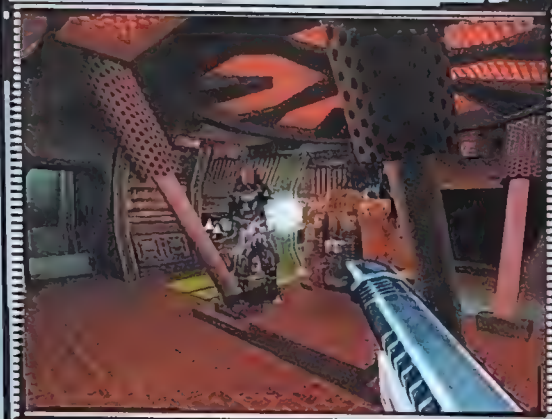
imtas nevilties, karštiligiškai blaškau si iš kampo į kampą ir numirštu kokių 10 kartų iš eilės. Kaip vėliau paaiškėjo, borgai išanalizavo mano turimų ginklų energijos dažnius ir įgijo jiems „imunitetą“. Vienintelė likusi išeitis - susigūžus leistis į naujojo ginklo paieškas. Gerokai aplamdytais šonais pagaliau čiumpu naująją panacėją, apsisuku ir vikas stoja į savo vietas. Beje, visi ginklai nors ir atrodo bei veikia skirtingai, naudoja tą pačią energiją, kurios pasipildyti galima kas 100 metrų, kaip ir sveikatą. Daug kas žaidimą lygina su **Half Life** bei **Dark Forces**, mat tai nėra vien paprasta šaudyklė, bet dar tenka ir pvz. ką nors išjungti, usrasti, susprogdinti arba išgelbėti. Kai kuriuose misijose laktysite plikomis rankomis, kai kuriuose laikas nuo laiko prisijungs bendražygiai su kuriais galėsite minimaliai pabendrauti. Jų DI kartais veiks be priekaištų, o kartais atlikinėsite auklės vaidmenį. Norėdamas patikrinti saviškių elgesio įpatumus, atsistojęs šalia vieno piliečio, ėmiau po truputį „žnaibyti“ jį turimu silpniausiu ginklu. Nelaimėlis nesipriešindamas numirė ir po to turėjau progos stebėti, kaip „mano antrasis aš“ sukniubęs rauda prie savo negarbingai nukauto draugo... Priešininkų DI paprasčiausiai yra vidutinis. Blogiečių kontingentas žaidime bus gana platus - nuo kiborgų, ufonautų bei robotų



iki žmonijos rasės atstovų. Oponentų DI kyla žaidimo eigos metu, todėl pradinės kovos į šio žaidimo galą gali pasirodyti gana vaikiškos. Ginklų žaidime bus nemažai, bėda kita - kaskart gavęs naują ginklą, naudoji tik jį, nes ankstesnis tampa kaip ir nereikalingas.

Visas žaidimo veiksmas vyksta uždarose patalpose, kur vyrauja vis tos pačios niūrios tamsios sienos, metalinės konstrukcijos, liftai bei įrengimai. Taip pat pastebėjau ir privalumų - kaip dabar madinga FPS žanro žaidimuose, žaibiškai mažė-

ja painiavos kiekis, t.y. praktiškai nebeliko jokių painių labirintų bei užslėptų mygtukų (kas, beje, gana maloniai nuteikia). Jokių akį džiuginančių mėlių, žaismingų atspalvių ir visa tai žaidimą palieka toli „užpakalyje“ už **Half Life**. **Star Trek: The Elite Force Voyager** asocijuojasi su pernešiotu kūdikiu - du metai atgal ir žaidimas būtų garantuotai tapęs superhitu. Tačiau dabar... Juolab, kad žaidimą kūrė ne koks Pupų Dėdė, o patys **Raven**, ne per seniausiais sukūrė visais atžvilgiais tikrai nuostabų žaidimą **Soldier of Fortune**, kuriam panaudojo **Quake 2** varikliuką, ir man asme-



niškai grafika tame žaidime labiau patiko. Kaip bepažiūrėtun į kūrėjų tituluotą vardą bei autoritetą, pakvipo "chaltūra".

Multiplayer režimo išbandyti neteko, tačiau kūrėjai žada lėtesnį variantą nei **Quake 3** ar **Unreal Tour-**

nament, kur viską galima apibūdinti fraze *seek, kill & destroy*; tai yra daugiau lėtesnė taktinė kova a la **Half Life**. Žodžiu, žaidimas gavosi gana vidutiniškas ir pilkas, todėl plėstis nebelieka prasmės. Norite išvadu? Nuo-bo-du...

BikeR

RODIKLIS

VISOS REKLAMOS PASLAUGOS

FIRMINIS STILIUS
REKLAMINIAI SKYDAI
ŠVIESLENTĖS
LIPDUKAI IR ETIKETĖS
SPAUDOS DARBAI
KONSULTACIJOS REKLAMOS
KLAUŠIMAI
REKLAMA SPAUDOJE,
RADIJUJE, TELEVIZIJOJE



STABILIOS TRADICIJOS

PREKYBA REKLAMINĖMIS MEDŽIAGOMIS: ORGANINIS STIKLAS, PVC PLOKŠTĖS, POLIKARBONATO PLOKŠTĖS, SPALVOTOS REKLAMINĖS PVC PLĖVELĖS, PVC TENTAS, ALIUMINIO PROFILIAI, TŪRINIŲ RAIDŽIŲ SISTEMOS, PUTŲ KARTONAS, VĖLIAVŲ AUDINYS, VALSTYBINĖS VĖLIAVOS, VĖLIAVŲ STULPAI.

KAUNE: NEMUNO g. 14B-15 (IIa.), Tel.: 33 73 10, 33 73 20; Mob. Tel. (298) 251 66; Faks. 22 40 20, 32 18 12
SANDĖLYS: JUOZAPAVIČIAUS pr. 19B, TOMIS BAZĖ, 24 SANDĖLYS, Tel. (27) 34 24 35; Mob. Tel. (287) 1 59 14
VILNIUJE: METALO g. 9 (IIa.), Tel.: 26 47 20, 39 53 06; Mob. Tel. (298) 2 88 03; Faks. 26 64 27
KLAIPĖDOJE: BIRUTĖS g. 11 (IIa.), Tel.: 38 16 68, 38 31 83; Mob. Tel. (287) 2 50 24; Faks. 40 00 68
NEMOKAMA LINIJA: (800) 7 55 55



STAR TREK

NEW WORLDS

Interplay - labai gerai žinoma kompiuterinių žaidimų leidybinė kompanija pristatė plačiosioms masėms savo realaus laiko strateginį žaidimą, paremtą *Star Trek* („Žvaigždžių kelias“) filmo motyvais. Tik pradėjus žaisti šį žaidimą į akis krenta nepriekaištinga grafika bei įvairūs efektai susiję su sproginiais. Daugelis strateginius žaidimus suvokia kaip dvimatės ir trimatės grafikos mišinį. Šis žaidimas pasižymi pilnu trimačiu varikliuku. Jis tikrai palieka neišdildomą įspūdį. Taigi...

Žaidimo veiksmas prasideda XXIII amžiuje. 2292-ais metais maža kolonistų grupelė išsilaipina naujoje planetoje, kurioje jų laukia nelengvas išbandymas kovojant prieš išnykimą.

Pradedant žaidimą, žaidėjui siūloma pasirinkti rasę. Tai federacijos, klinkonų ar romulanų kolonistai. Tam, kad užkariauti naujojo pasaulio platybes yra pateikiamos misijos. Jos susideda iš tam tikrų dalių. Tai pirminė, antrinė ar net tretinė dalis. Norint sėkmingai užbaigti misiją, reikia įvykdyti pirminę misijos dalį, o antrinės bei tretinės dalies įvykdymas įtakoja misijos užbaigimo taškų bei lygių skaičių.



Reikėtų pastebėti ir tai, kad žaidžiant žaidimą pasirinkus skirtingas rases keičiasi ne tik grafinė passtatų bei mechanizmų pusė, bet ir

struktūroje turima paisyti tam tikrų etikos normų. Jokios anarchijos ir beprasmiškos nekaltųjų kraujo praliejimo.

Klinkonų rasė - agresyvi. Agresyvus yra ir žaidimas valdant šios rasės atstovus. Bet ir ši rasė turi savo garbės kodeksą. Pavyzdžiui, jie negali žudyti beginklių ir nesipriešinančių gyvybės formų, nes didelis gėdos šešėlis užtemdys garbingą jų šeimos vardą.

Šios dvi kolonistų ir kovotojų rasės turi tam tikrus apribojimus moralės ir etikos klausimuose, o trečioji žaidimo rasė - romulanai - nepaiso jokių moralės normų. Ten vyrauja absoliuti anarchija.

Pavyzdžiui, jei jie turi atlikti tam tikrą misiją, tai jos eigoje gali daryti ką tik nori atsižvelgiant tik į naudingumą sau. Įsivaizduokit, jei jūsų kelyje pasimaišo taikių gyventojų kaimelis. Jis stovi strateginėje vietoje ir būtent jame norėtumėte įsitvirtinti. Romulanai sugebės padaryti tai, ko žaidimo metu nesugebėtų žaidėjas žaidžiantis Federacijos ar klinkonų pusėje - išžudyti taikius gyventojus tik norint pagerinti

pats žaidimo valdymo stilius.

Žaisdamas už Federaciją žaidėjas turi laikytis tam tikro protokolo (StarFleet). Šis protokolas riboja veiksmų laisvę, t.y. žaidime bei valdymo

ti savo kovinę bei strateginę padėtį.

Štai ir visi pagrindiniai šio žaidimo aspektai. Tiesa, minimalūs reikalavimai taip pat gana didoki - Pentium II 300 Mhz bei 64 MB RAM dar nevisi gali pasigirti. O ką jau kalbėti apie 3D spartintuvą, kurio atmintinė turi būti ne mažesnė 16 Mb. Savaime aišku, žaidimas veiks ir su silpnesniais kompiuteriais, bet ar verta jį įdieginti, nes kad ir kaip

bežiūrėtum, šio žaidimo stiprioji pusė - tai tik grafika.

Jei pradėtume pokalbį apie patį žaidimo žaidžiamumą, tai tektų labai nusivilti. Priešininkų dirbtinis intelektas gan grubokas. Pavyzdžiui, kovos įkarštyje jei priešininkas pajunta, jog silpsta jo jėgos, jis traukiasi, ir daro tai gan greitai. Jei misijos užduotis - sunaikinti visus priešininkus, tai tenka su komanda lakstyti po visą žemėlapią norint nu-



Galbūt šis žaidimas yra įdomus **Star Trek** fanams, bet jei jūs nesate susipažinęs su **Star Trek** pasauliu, tai šio žaidimo pasirodymas jūsų kompiuteryje, manau, greitai laiku bus

palydimas išdiegimo operacijos langais.

Apibendrinimas

Star Trek: New Worlds - trimatis, realaus laiko strateginis žaidimas. Jo pasirodymas žaidybinėje rinkoje nesukėlė ir nesukels jokio perversmo nei scenarijaus, nei žaidžiamumo srityje. Susidaro įspūdis, jog šis projektas sukurtas tik siekiant finansinio pasisekimo naudojant **Star Trek** firminį pavadinimą.

Patikėkit manimi, kad nieko neprarasit jei ir nepažaisite dar vieno „strateginio šlamšto“, kurį kaip būtų keista sugebėjo sukurti gan įžymi kompanija **Interplay**.

Jei ir toliau **Interplay** leis panašius produktus, manau, neilgai trukus mes visiškai užmiršime šios firmos „aukso metus“.

Domantas

galabinti paskutį priešininko karinį mechanizmą - o tai lyg papildomas laiko tempimas. Negi nebuvo galima sugalvoti paprasčiau, pavyzdžiui, pasiduoti ir viskas.

Negaliu pasidžiaugti ir tuo, jog šis žaidimas mane „užkabintų“. Sėdėjau daugiausiai tris valandas, kiekvienai rasei skirdamas tam tikrą laiko tarpą ir priėjau išvadą, kad šis žaidimas įdomus tik savo grafiniais efektais. Nei scenarius, nei misijos, nei pats žaidimo valdymas nėra tobulas, o tuo labiau traukiantis.

SisNeta

**Pažangūs
spausdintuvai -
kokybiški
spaudiniai**

Rašaliniai spalviniai spausdintuvai

BJC - 1000 275Lt.

BJC - 2100 310Lt.

BJC - 3000 510Lt.



BJC-6200



BJC-6500



BJC-8200 Photo

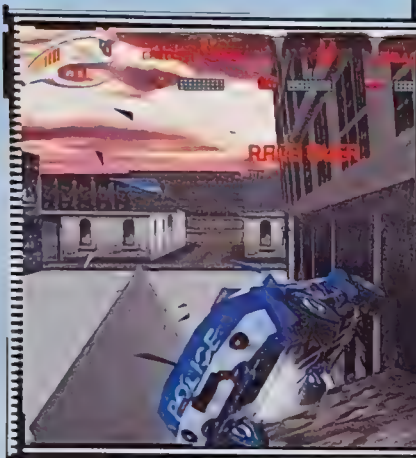
Canon BJC-3000 skiriasi nuo kitų spausdintuvų - jums nebūtina išmesti puslau išnaudotą rašalo kasetę tik todėl, kad vienos spalvos rašalas baigėsi greičiau nei kitos. Vietoj įprastos vienos rašalines BJC-3000 įdėjo prie juodos spalvos dar 3 atskirų spalvų rašalines. Ryškūs spaudiniai, teksto ir atvaizdų 1440 dpi lazerinė kokybė iki paskutinio rašalo lašo. Iltn didelių spausdinimo greičiai: 9 ppm nespalvotai, 4 ppm spalvotai. Kad būtų universalesnis, papildomai galima įsigyti spalvinio skanerio galvutę.

CARMAGEDDON

TDR 2000

Po ilgų kompanijos SCI ūbavimų bei priešlaikinių liaupsų, pagaliau pasirodė ilgai lauktas CARMAGEDDON: TDR 2000. Atrodo, jog gatvės chuliganai pagaliau galeto atsikimšti ilgai saugotą šampaną...

Vyrukai iš TORUS GAMES iš paskutiniųjų stengėsi išsaugoti teisiemo herojaus įvaizdį — žaidimo pradžioje parodomas



rint šio tikrai kokybiško, humaniško ir teisingo filmuko, žaidimas visvien buvo uždraustas

Anglijoje, Vokietijoje bei Brazilijoje. Beje, jei jums pakliuvo žaidimo versija kur ištaškytų zombių liekanos yra ne raudonos, o žalios ar tepalo spalvos, nepatingėkite ir susiraskite tam skirtą patch'ą. Na, koks gi malonumas terlioti po asfaltą žalius snarglius? Visi kūrėjai juk stengiasi ribą tarp virtualios ir tikros realybės padaryti kuo skaidresnę...

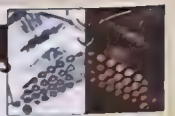
Paėmus bendrą visų CARMAGEDDON dalių vaizdą, susidaro įspūdis, kad geriausia vis dėlto antra dalis, o CARMAGEDDON: TDR 2000 gali "sudalyvauti" nebent tik kaip papildymas — nepasirodė jokių maloniai nuteikiančių naujovių. Na, bet pradžioje apie žaidimo plusus — priešininkų DI tapo

aukšlesnis — nebus taip lengva sugurinti į krūvą suvarlytų skardinių kamštį — varžovai gana lengvai ir pavojingai manev-

ruoja jūsų atžvilgiu, kartais netgi atrodo, jog visi yra susitarę prieš jus. Zombiai taip pat tapo vikresni ir dažnokai gali nušluostyti jums nosį, prieš pat stulpą spruktelėję į šalį. Atsirado netgi agresyvių — užuot grumoję ir muosavę galūnėmis, kaip ankstesnėse dalyse, kartais išigudrina netgi švysteleti jums ant stogo Molotovo kokteilį. Įvažiavęs į barą, užtikau besilinksminančią publiką — zombiai gėrė ir šoko... Kas nors kartą yra žaidęs CARMAGEDDON, manau, supras kuo baigėsi šios linksmybės.

Garsas taipogi paliko neblogą įspūdį — griežta muzika, pypsėjimai, oponentų keiksmai bei įvairūs zombių parėkavimai. Kažkur pradingo ir CARMAGEDDON II automobilyje tūnojęs apuokas, kurio ūbavimas varydavo į neviltį. Beje, besikartojanti muzika gan greitai ima įkyrėti ir po valandos, kitos lakstymo, norisi ją imti ir išjungti. Silpnoji visų CARMA-

neblogos kokybės filmukas apie tai, kaip kažkur ateityje po įvairių atominių karų bei kitų kataklizmų, pasaulis susiskirsto į dvi zonas — vienoje viskas gražu ir gerai, o kitoje, t.y. įvairiuose rezervatuose, apleistuose miestuose, gamyklose ir šiaip šiukšlynuose visiškai kitą gyvenimą gyvena susikaupę visos žmonijos atmatos — paveikti ligų bei radiacijos zombiai (*pedestrions*), kuriuos šiaip ar taip reikia naikinti, bent jau dėl jų pačių labo, nes jų išvaizda bei eisena tikrai nesako, kad pastarieji džiaugtųsi gyvenimu. Ir čia pasirodote jūs, pilnas humaniško jausmų ir taškydamas zombių minią netgi išgelbstite normalią šio pasaulio pilietę, bala žino, iš kur atsiradusią. Nežiū-



GEDDON dalių vieta – automobilio garsas, na bet palikime tai mano kompiuterio garso korlos sąžinei.

O dabar pakalbėkime apie minusus – na kurgi žadėtos naujovės? Kuogi CARMAGEDDON: TDR 2000 lenkia savo pirmtakus? Misijų gausa? Misijos eina paeiliui kas kiekvieną areną. Išlėkiai trason, sudaužiai priešininkų mašinas ir pritraiškiai zombių, būk malonus ir pvz. surink bombą iš trijų užkabariuose iškaišiotu dalių arba sunaikink tankerį. Žinoma, jei nori papulti į sekančią areną. O gal tarp skaitytojų pasitaikys toks ligonis, kuris, ne-

daužyti bei traiškyti, o ne bludinėti po nepravažiuojamus užkaborius, ypač kai spaudžia laikas. Nors buvo išreklamuota, jog žaidimui buvo sukurtas naujas varikliukas, gal man kas pasakys, ką naujo jis įnešė į žaidimą? Gal nebent tai, kad pažadai tapo platesni ir visa aplinka yra daugmaž mobili – negalima išjudinti tik didelių pastatų. Deja grafika kokybės atžvilgiu nepagerėjo (nors ir CARMAGEDDON II grafika nėra pritrėnkianti). Taip, priešin-

užsidirbti taškų bei išvysti užrašą "WHAT A PUNT". Zombių traiškymas bei mašinų daužymas duoda nebe daug laiko ir pastoviai reikia skubėti, norint tilpti į tą prakeiktą laiko limitą... Na, o kurgi neskubus popietinis pasivaikščiojimas miestelio gatvėmis? Buvo pastebeta ir dar viena kūrėjų "chaltūra" – patinęta prikurti arenų ir kartais skiriasi tik trasos pavadinimas bei starto pradžia. Priešininkų mašinos panašios į matytas ankstesnėse dalyse, neskaitant kažkokio besisukančio rato, ginkluoto kirviais. Už uždirbtus taškus galite daryti savo EAGLE MK 4 UPGRADE'ą – didinti greitį, pažeidžiamąją galią ar šautuvus arba galų gale įsigyti kitą mašiną (kurios, mūsų manymu, yra niekam tikusios), pakelėse bei pastatuose taip pat išmėtytos dėžutės su dovanėlėmis. Žodžiu, žaidimo pratęsimas negalima laikyti vykusiu. Na o jei jau tikrai nusprendėte pažaisti tai nepatingekite ir pasirūpinkite kodais, kurie leidžia apeiti misijas ar sustabdo laiką. Jei ir sekanti CARMAGEDDON dalis bus tokios kokybės, tai ant žaidimo bus galima padėti didelį ir riebią tašką. Beje, jei jūs niekad nesate žaidę CARMAGEDDON, galite pabandyti – nieko neprarasite. O jei kam pritrūko informacijos, imkit ankstesnį "Kiberzonos" numerį ir paskaitykite apie CARMAGEDDON II nes labai jau noriu kartotis...

BikeR



kų bei jūsų mašinos dūžta gražiai, sužeisti zombiai stengiasi nustrykėti ant vienos kojos kuo toliau, na bet kodėl iki šiol negalima sudaužyti zombių vairuojamų mašinėlių, iškaltų iš vientiso akmeninio monolito, kurios ne-

tikusiu momentu vėžlio greičiu išlenda iš už kampo ir sukelia įsiūčio priepuolius. Per daug protingi *pedestrians* taip pat erzina – pernelyg jie tapo vikrūs ir dabar kur kas sunkiau

kreipdamas dėmesio į aplinką šutina paskirta trasa su viltimi atlėkti pirmas iki finišo? Tada šis žaidimas kaip tik jums... Na o kiekvienas normalus žaidėjas perka šį žaidimą norėdamas

MOKSLINĖS FANTASTIKOS IR FANTASY ŽURNALAS

IMPERIJA

www.imperija.lt

Naujas 80 puslapių iliustruotas žurnalas

Ieškokite žurnalo spaudos kioskuose, knygynuose ir prekybos centruose nuo spalio vidurio



3
E
N

Dreamland

Freedom Ridge

Chronicles

Ar naujasis žaidimas atgaivins šaunias "X-COM" serijos tradicijas?

Ateiviai vėl puola

2003 metų kovo 7-oji nulėmė visą tolimesnį žmonijos likimą. Tą dieną didžiulė ateivių kosminių laivų armada pasiekė Žemę. Ateivių rasė, kurios atstovai buvo panašūs į driežus ir save vadino Saurons, susisiekė su šalių vyriausybėmis ir paskelbė savo reikalavimus - besąlygišką planetos kapituliaciją. Nors Sauronai ir siūlė apgyvendinti žmones specialiai išskirtuose rezervatuose, buvo aišku, kad žmonėms skirtas tarnų likimas. Nepaisant ateivių techninio pranašumo, žmonija ryžosi kautis, tačiau kai tik ateivių laivai įlėkė į Žemės atmosferą - karo baigtis tapo aiški. Po aršaus, tačiau trumpo pasipriešinimo, kuris truko tik šiek tiek daugiau nei vieną mėnesį, visos žemiečių reguliarios karinės pajėgos buvo sumuštos, o didžioji civilizacijos dalis nušluota nuo žemės paviršiaus. Pasirašius kapituliacijos aktą išlikusiems civiliams gyventojams buvo paskirtos devynios rezervacijos įvairiuose žemynuose, o Sauronai nedelsdami pradėjo didžiulių požeminių veisyklų

artefaktą alidžiau, paaiškėjo, kad jis priklauso visai kitai, nei Sauronai, rasei ir turi unikalią savybę - gali sutrikdyti Sauronų naudojamų variklių darbą. Šio prietaiso pagalba tapo įmanoma smogti atsakomąji smūgi. Štai tokią istoriją pasakoja žaidimo kūrėjai iš "Mythos", norėdami paaiškinti, kokia ateitis laukia ir ką reikės atlikti šio žaidimo herojams.

Tęsimos "X-COM" žaidimų serijos tradicijos



Tam tikra prasme The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge galima būtų laikyti 1994 metais pasirodžiusio strateginio-taktinio žai-

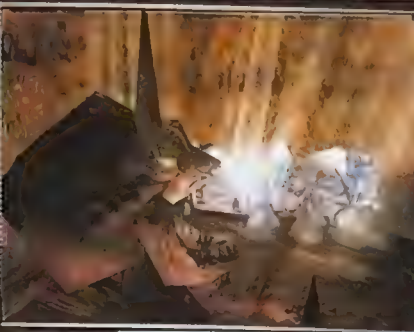
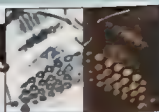
dimo X-COM: UFO Defense tęsiniu, nes vėl eksploatuojamas tas pats piktųjų ateivių siužetas, o ėjimai bus daromi paeiliui. Be to, šį žaidimą kuria ir ta pati komanda. Freedom Ridge pagalba kūrėjai tikisi atgaivinti šios serijos šlovę. Kaip ir originalioje žaidimų serijoje, Dreamland Chronicles: Freedom Ridge pritaikyta ta pati izometrinė vaizdavimo sistema. Trimatis taktinio ekrano atvaizdavimas užduoties metu leis kontroliuoti jūsų būrį, o persijungus į pirmo asmens perspektyvą, galėsite valdyti kiekvieną junginį atskirai - pvz.: nusiųsti ginklu. Pasaulio žemėlapyje bus pavaizduoti svarbiausi strateginiai objektai - bazės, miestai, žmonių ir ateivių kontroliuojamos teritorijos ir t.t. Visas detales 3D pasaulis misijų metu nebus statiškas - pvz. turint atkaklumo, kulkomis ir raketomis galėsite pramušti skyles net pačiose storiausiose namų sienose. Tačiau būkite atsargūs, nes labai pažeisti

pastatai neišlaikę savo svorio galės net sugriūti, palaidodami visus, buvusius jų viduje. Žaidime pritaikytas realistinis apšvietimo modeliavimas, todėl peršonus elektros apšvietimo lempučių, savo naudai galėsite išnaudoti tamsą ir šešėlius. Taktinio mūšio sistema panaši, kaip ir kituose tokio stiliaus žaidimuose (vienas iš naujesnių pavyzdžių - "Jagged Alliance 2"). Kiekvienas komandos narys, priklausomai nuo sveikatos ir vikrumo rodiklių, turi tam tikrą veiksmo taškų skaičių, kuriuos ėjimo darymo metu gali įvairiai išnaudoti - judėti, šaudyti, keisti ar užtaisyti ginklus ir t.t. Šaudant sunaudojamų taškų skaičius skirsis priklausos-



statybas, kad čia sukurtų savo gimtosios planetos gyvūniją bei augmeniją. Atrodė, kad visiška kolonizacija - tai tik laiko klausimas. Tačiau nepaisant žemiečių karinių pajėgų kapituliacijos, izoliuotos rezistencijos ateiviams grupelės kūrėsi ir ėmė kilti į kovą. Viena iš jų - "Terran Liberation Army", ieškodama ginklų Nevados karinėje bazėje, aptiko legendinį ateivių artefaktą "Dreamland", kurį JAV vyriausybė ten slėpė jau daugelį metų. Ištyrus šį





mai nuo šaudymo režimo - pavieniais šūviais ar automato serija; gerai prisitaikius (didesnė tikimybė kliudyti taikinį), ar dievui į langus. Patirtų sužalojimų sunkumas taip pat priklausys nuo kūno dalies, kuri bus pažeista. Visi kariai turi daug individualių savybių (pvz. drąsa, stiprumas, greitis, vadovavimo bei psioniniai sugebėjimai ir t.t.), kurias galima ir net reikia vystyti. Iš pradžių jūsų kariai bus apginkluoti tipiškais

Ridge, suras daug malonių panašumų su originaliuoju žaidimu, tačiau tuo pačiu metu galės gėrėtis žymiai patobulinta grafika, sudėtingesne bei labiau išbaigta ir įdomesne pasakojimo

ginklų bei provizijos, plėtoti pasipriešinimo judėjimą ir t.t. Kai pavyks užvaldyti ateivių ginklus ir įrenginius arba net pagauti pačius ateivius, laboratorijose juos reikės tyrinėti, o gau-



tas žinias sumaniai pritaikyti savo reikmėms. Skirtingai, nei originaliaame **X-COM**, kur ginklus reikėjo pirkti, šiame žaidime reikės visko ieškoti patiems, nes po socialinės katastrofos žmonių pinigai taps beveik niekais. Žaidime numatyta ir siurprizų. Pavyzdžiui, paaiškės, kad šalia Sauronų Žemėje veikia ne tik dar viena visiškai skirtinga ateivių rasė, bet ir žmonės juodais drabužiais (Men in Black). Iš pradžių šių dviejų jėgų tikslai bus nesupran-

šiuolaikiniais ginklais, šarvais, transporto priemonėmis bei amunicija. Vėliau į Jūsų rankas pateks ir rimtesnė technika - sraigasparniai, naikintuvai ir t.t. Renkant naujus komandos narius, juos teks vaduoti iš ateivių sukurtų koncentracijos stovyklų, kuriose jie laiko uždarytus žmones. Akivaizdu, kad žaidimo pradžioje ateivių technologijos, ginklai bus pranašesni, o ir jų pačių bus daugiau, tačiau pasirinkus tinkamą strategiją, ši jėgų balansą bus galima pakreipti savo naudai.

Epilogas

Kūrėjai iš **Mythos** teigia, kad anksčiau **X-COM** žaidimų fanai, žaisdami **Dreamland Chronicles: Freedom**,

linija. Be to, nepaisant detalios žaidimo grafikos, ji bus galima žaisti ir turint silpnesnį kompiuterį (pakaks Pentium II 400 MHz su Riva TNT video plokšte), nes ėjimai bus daromi ne realiu laiku, o paeiliui. Nusimato, kad žaidimas bus įdomus tiek taktikos, tiek strateginių apmąstymų bei ekonominių žaidimų mėgėjams, nes likusios pasipriešinimo armijos uždaviniai neapsiribos tik tarpusavyje nesusijusiomis taktinėmis misijomis - reikės saugoti savo kontroliuojamas zonas, ieškoti



tami, todėl aiškintis ar tai jūsų priešai, ar draugai, teks viso žaidimo metu. Sėkmės, sprendžiant ateivių misles!

Emis

GREENMOON

Visiškai atsitiktinai klaidžiojau Interneto platybėmis ir užklydau į puslapį greenmoon.cjb.net. Jame išvydau tai, kas lyg šiol atrodo mažai tikėtina.

Šiame puslapyje radau informacijos apie trijų KTU studentų, pasivadinsiu save **Twilight Entertainment**, žaidybinį projektą **GREENMOON**. **GREENMOON** - kūrėjų žodžiais tariant, tinklinis RPG žaidimas.

Man labai parūpo apie tai sužinoti daugiau... Taigi, susipažinkime su **GREENMOON**, skaitydami pačių kūrėjų mintis. Bet prieš tai norėčiau pasidalinti savo mintimis apie **GREENMOON** žaidimo beta testavimo versiją. Visų pirma į akis krenta nuostabi žaidimo grafika: apšvietimas, dienos ir nakties pokyčiai lyg kuriantys būsimo žaidimo interaktyvią aplinką. Kadangi žaidimas skirtas tikrai multiplayer'ui, apie patį žaidimo procesą papasakoti nieko negaliu, bet po **GREENMOON** pasaulį pasivaikščioti pavyko. Ir, tiesą pasakius, jis man paliko neišdildomą įspūdį. Taigi susipažinkit:

Kokia aidimo GREENMOON krmo istorija?

Projektą pradėjo trys žmonės - **TeaMan** (Sigitas Limontas), **Baisus** (Ramūnas Urbonas) ir aš **Shelimis** (Henrikas Simonavičius).

Tai buvo 2000-ųjų vasario mėnesį, o projekto tikslas buvo mokomasis ir eks-

perimentinis - norėjome išmokyti programuoti 3D aplinkoje ir pabandyti savo jėgas **DirectX** terpėje.

Idėją pasirinkome gana ambicingą, na bet gal nesitikiu, jog viskas taip gerai seksis. Dabar projektas įgavęs gana rimtą pobūdį ir mes jau suinteresuoti jį pabaigti, na bent jau tiek, kad būtų ga-



lima žaisti. Po truputį į komandą ateidavo vis daugiau žmonių, kurie visą savo laisvalaikį paskyrė projektui. Pavasario vidury žaidimo "variklis" buvo pakeistas pritaikant jį **DirectX 7.0** versijai (pirmą buvo 5.0). Pasitarę išleidom keletą demo versijų, nes atsirado daug norinčių pažiūrėti kaip atrodo mūsų darbas. Po V1.03pre versijos nusprendėm, kad vartotojui užteks ir žaidimo paveikslukų, o sekanti versija (V1.04test) turėtų būti išleista beta testavimo tikslais, kurioje norėtume, jog dalyvautų kuo daugiau žaidėjų.

Tai kiek moni iuo metu dirba prie io projekto?

Trys pagrindiniai programuotojai, keletas pagalbinių (ne visi šiuo metu turi laiko, tad dirbančių skaičius nėra tiksliai api-



brėžtas), vienas dailininkas, du 3D modeliuotojai ir vienas garso efektų kūrėjas/kompozitorius. Viso būtų apie dešimt žmonių.

Bt labai domu suinoti kuo js usim be GREENMOON projekto?

Mes esam KTU informatikai, IV kursas. Kiti - įvairių specialybių studentai, pavyzdžiui dailininkas baigė Vilniaus Dailės Akademiją, bet dauguma visgi informatikos kurso studentai.

Kas tai per aidimas?

GREENMOON žanrą galima apibūdinti kaip MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Tai visiškai internetui pritaikytas žaidimas, kuris panašus į RPG pagal savo taisykles. Jį galima būtų įsivaizduoti kaip grafinį MUD (*multi user dimensions*), jau keletą metų gyvuoja kiti panašūs žaidimai - **Asheiron's Call**, **Everquest**, **Ultima Online**.

Kokia aidimo GREENMOON istorijos linija?

Pasakojant **GREENMOON** istoriją reikia būtinai atsižvelgti į žaidimo žanrą. Visų pirma, tai vien tik internetinis žaidimas, todėl natūralu, jog jo istoriją kuria patys žaidėjai jį žaisdami. Žinoma, mūsų tikslas yra sukurti aplinką (terpę) jiems, užtikrinti žaidimo priešistorę. Veiksmas vyksta mūsų sukurtame pasaulyje, kuriame žaidėjas ieškos nuotykių. Jis galės keliauti vienas ar su draugais, kurie taip pat bus prisijungę per internetą prie žaidimo serverio. Jų laukia viratūlos monstrai, užduotys, nuotyčiai ir, žinoma, sąjungininkai bei priešai.

Ar gal tum detaliau papasakoti apie GREENMOON pasaul, monstirus, numatomas uduotis. Pasaulis dabar yra kūrimo stadijoje, todėl nesinorėtų pasakoti apie tai, kas gali keistis. Galiu paminėti, jog turėtų būti penkios veikėjų rasės, aštuonios klasės ir trys religijos. Pagrindiniai nesutariai turi vykt būtent tarp šių religijų. Žaidimo "va-

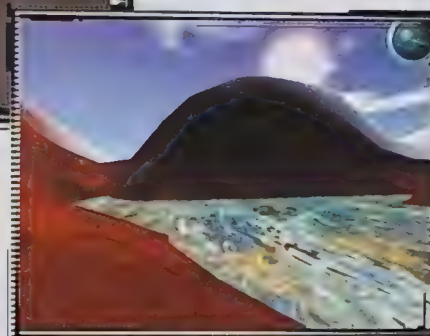


klu bus siunčiami duomenys apie veikėjo turimus daiktus, apie jo poziciją. Atlikus šią procedūrą, įeinama į pasaulį - matomas vaizdas ir prasideda žaidimas.

Koks naudojamas pavidimo grafikos variklius?

Grafikos variklį rašėme visiškai savo, paremta DirectX 7.0 technologija.

Minimalūs kompiuterio reikalavimai pildiant jūse kuriamą pavidimą?



riklis" kuriamas taip, kad būtų kuo lankstesnis ir lengvai papildomas užduotimis, naujais monstrais ar kitomis sąvybėmis. Taip mes siekiame padaryti žaidimą be galo.

Koks pavidime vyraus muzikinis stilius?

Muzika turėtų keistis pagal veiksmus, t.y. kovos įkarštyje pagreitėti, o pabaigoje nurimti bent jau stengsimės tai įgyvendinti, o kol kas mums su muzika sunkiausiai sekas.

Kodėl pavidimas pavadintas GREENMOON?

Gražus pavadinimas ar ne? Jis susijęs su žaidimo siužetu ir labiau detalizuoti nenorėtume kol nepasirodys pats žaidimas. Kiek dabar galite pamatyti demo versijoje, tai mėnulius iš tiesų žalias.

Ar yra sukurtas serveris, kuriame būtų galima išbandyti visus pavidimo privalumus?

Jis kuriamas lygiagre-

čiai su kliento pusės programa. Serveriu turėsime pasirūpinti mes, jam bus reikalinga LINUX OS. Iki beta testavimo serveris bus paruoštas.

Kaip vyksta prisijungimo procesas prie serverio internete?

Kol kas vartotojai negali prisijungti prie serverio (jis yra kuriamas ir paleidžiamas tik testavimo tikslais), bet galiu papasakoti kaip viskas turėtų vykti. Visų pirma, vartotojui reikalinga autorizacija prisijungiant, nes serveryje saugomi visi jo veikėjo duomenys ir jo koordinatės pasaulyje. Atlikus autorizaciją, numatomas veikėjo pasirinkimas (jei viskas vyks sklandžiai, kiekvienam žaidėjui suteiksim galimybę turėti keletą veikėjų), o tada tin-

dimą?

Pentium klasės kompiuteris, 32 MB RAM, bent 8 MB video korta (rekomenduojamas akseleratorius), Windows 95/98/2000 OS, DirectX 7.0

Kokią kompiuterinę techniką ir papildomas programas naudojate pavidimo kūrimui?

3D modeliai kuriami naudojant 3D Studio MAX + pluginai, o 2D grafika kuriama Corel Photopaint programa. Teko parašyti pluginą duomenų exportavimui iš 3DS MAX. Iš programinės pusės naudojama Visual C++ 6.0 ir DirectX 7.0 SDK.

Kitus įrankius sukuriamame patys, bet jų nėra daug. Tinklo duomenims stebėti naudojamas NetXRay. Technika - mūsų pačių kompiuteriai, daugiausia su Celeron procesoriais, apytiksliai 96MB RAM, video kortos 16MB.

Ar projektas finansuojamas? Jei ne, tai kur panaudotumėt pinigines paramą, jei gautumėt investicijas?

Nefinansuojamas visiškai. Svarbiausia dabar būtų įsigyti galingesnės arba trūkstamos technikos - skeneri, RAM, video kortas.

Ar GREENMOON orientuotas į komercinę rinką? Ar reikės už pilną versiją mokėti?

Būtų nelogiška kurti grandiozinį projektą ir nesitikėti iš jo pelno. Na, bet viskas labiausiai priklausys nuo to ar mes jį baigsim. Galiu užtikrinti tik, jog beta testavime galės dalyvauti visi (turbūt) norintys, ir už tai mokėti nereikės. Žinoma, išleidus pilną versiją, tikriausiai reikės mokėti už serverio paslaugas.

Kodėl savo kompaniją pavadinate Twilight Entertainment?

Viena iš Twilight reikšmių yra prieblanda, o kadangi mes mėgstame dirbti vakare kai sutemsta, tai taip ir pavadinom. O Entertainment todėl, jog nenorėtume apsiriboti kompiuteriniais žaidimais, na, bet kol kas GREENMOON - pagrindinis ir svarbiausias projektas.

Kokie jūse ateities planai?

Bendrujame ir su kitais žaidimų kūrėjais Lietuvoje. Jei viskas vyks sklandžiai, galima būtų tikėtis bendromis jėgomis sukurti kokį nors dar didesnę ir gražesnę projektą. Tuo labiau, kad patirtis bus žymiai didesnė nei pradedant GREENMOON.

Su Shellmiu (Henriku Simonavičiumi) kalbejosi CDroMMan (Domantas Kareckas)

UAB "KERA", KESTUČIO G. 7-1, 3000 KAUNAS, TEL. (27) 322600, FAKSAS (27) 206581

UAB "KERA" PERSPĖJA !

NEKAIŠIOKITE RANKŲ
PRIE KOMPIUTERINIŲ
ĮRENGINIŲ BE SPECIALISTŲ
KONSULTACIJOS



ICEWIND DALE

Pradžia

IceWind Dale — naujojo amžiaus RPG žaidimas.

Straipsnio pradžioje iš karto perspėsiu žaidėjus, kurie tik paviršutiniškai yra susipažinę su RPG žaidimų konstrukcija: nežaiskite, nes nesusiprasite kas vyksta. Nepamanykit, jog tai taikoma visiems, tačiau man šis žaidimas tik pradėjus žaisti pasirodė labai nuobodus ir, tiesą pasakius, šokiruojantis savo sudėtingumu vien tik pasiruošimo stadijoje.

Na, o dabar viskas nuo pradžių.

Žaidimas pareikalavo apie 600Mb laisvos vietos kietajame diske.

Įdiegimo procesas tęsėsi ganėtinai ilgai, nors dar nei karto neteko skustis savo kompiuterio pajėgumu.

Prisipažinsiu, kad sėdėdamas prie ekrano ir sekdamas lėtai progresuojančią įdiegimo procentinę skalę tikėjau išvysti nuostabų įvadinį filmuką, bet deja žavėtis nebuvo kuo. Teko klausytis diktoriaus balso, kuris pajvairino vartomos senos knygos lapus. Na, o pati istorija, galima sakyti, standartinė, jai papasakoti užtenka kelių žodžių: vyksta kova, atsiveria portalai ir piktosios dvasios pasikvietusios padarus iš pragaro gelmių neduoda ramiai gyventi taikiesiems gyventojams. (Man tai kažkuo primena **Diablo**).

Nustatant žaidimo parametrus susijusius su vaizdo pateikimu susidūriau su **OpenGL** palaikymu, kuris gan intriguoja, nes pradėti suvokti, jog šis žaidimas galbūt bus trimatis, išvysime visokius burtų, rūko, lietaus ar šiaip kitokius efektus.

Tik įjungus **OpenGL** palaikymą žaidimas praneša, kad jis nepritaikytas 3D technologijoms ir jūs rizikuojate iš

viso nieko nepamatyti. (Susidaro įspūdis, jog žaidimo gamintojai vaikosi kažkokių technologinių naujovių, bet jų pritaikyti iki galo nesugeba. Supraskit tai kaip mados klyksmą). Na, o iš tikrųjų jokio skirtumo ar jūs turite grafikos akseleratorių, ar ne, nes grafikos srityje nepastebėjau jokių pokyčių.

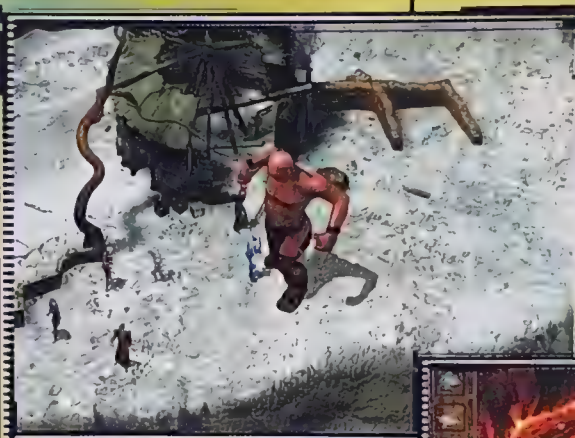
Žaidimas

IceWind Dale sukurtas naudojant **Baldurs Gate** varikliuką. (Sukruskit **Baldurs Gate** fanai, tai tikrai skanus gabaliukas specialiai jums). Na, ir, sa-

faktus. (Kas liečia herojų biografiją, tai jos pildyti nebūtina. Ačiū nors už tai).

Maža to, kad herojus renkatės mechaniniu būdu apie juos reikia mąstyti kaip apie gerai subalansuotą komandą, kuri žaidimo eigoje sugebėtų prisitaikyti prie visokių situacijų, t.y. papildyti vieno sugebėjimus kitais. Va čia ir prasidėjo mano vargai. Savaime aišku, vieną herojų valdyti lengviau nei visą gaują nepatyrusių kovotojų, bet žaidimo procese pradėdi suprasti, jog vienas mūšio lauke esi bejėgis ir žaidimo tikrai neįveiksi.

Taigi, kas liečia žaidimo pradžią, tai ji tikrai "sumauta". Renkantis herojus nesuteikiama pagalba, bei neišvysti jokių paaiškinimų. Iš esmės tie žaidėjai, kurie nesusi-
pažinę su **Dungeons & Dragons** žaidimų principu, he-



vaime aišku, naudojama RPG žanro žaidžiamumo technologija pagrįsta **Dungeons & Dragons** principu. (Tiesiog nuostabus RPG).

Žaidimas labai panašus į **Baldurs Gate** ne tik savo varikliuku, bet jaučiasi, jog kai kurie geresni grafiniai animuoti elementai pasiskolinti jau iš klasika tapusio žaidimo.

Nežiūrint to, kad žaidimo istorija ir įvykiai vystosi ganėtinai greitai, žaidimo pradžia tiesiog varginanti. Tik pradėjus žaidimą jums pateikiami šeši tušti langeliai, kuriuose reikia susikurti herojus. Iš karto pasigedau galimybės automatiniam žaidėjų pasirinkimui. Viską reikia daryti pačiam. Herojui išrinkti pavidalą, nustatyti rasę, lytį, bei kuo jis bus: magas, karys ar dar velniai žino kas. Taip pat kiekvienam herojui atskirai reikia parinkti jo balso skambesį, bei surašyti jo biografijos



rojus renkasi tiesiog akiai. Pripažinkit, jog tai didelis žaidimo minusas, nes tik gerai subalansuota šešių herojų komanda sugebės normaliai vystyti žaidimo progresavimą. (O kaip naujokui išsiaiškinti, kuris herojus atitiks jo lūkesčius?).

Kai herojai parinkti ir žaidimas galų gale įsileidžia į savo pasaulį, išvysti nuostabius gamtovaizdžius, bei detalią grafiką, papildytą kompozitoriaus Jeremy Soule simfonine muzika.

Muzika šiam žaidimui parašyta tik-



rai profesionaliai, bet to negalima pasakyti apie herojų įgarsinimą. Jo beveik nėra, o jei ir išgirsti ką nors sakant, tai tik atskiras frazės, kurios, iš principo, neturi jokios įtakos žaidimui. Taip, kad norėdamas sekti besivystančią žaidimo istoriją esi priverstas skaityti... O skaityti iš tikrųjų reikia labai daug... (Pripažinkit, jog tai pradeda varginti.)

Bežaidžiant *IceWind Dale* pastebima, kad žaidimas beveik neturi loginių užduočių, kuriose reikia kažko ieškoti ar padėti taikiems gyventojams atnešant jiems kažkokių tai nereikšmingų daiktų. Vietoj to žaidimas įtraukia į kovos sukūrį (reikėtų pažymėti, jog teks susidurti su labai daug ir įvairių rūšių monstrais, o tai, pripažinkit, labai pagerina žaidžiamumą), bei "liepia" ieškoti visokių daiktų, be kurių žaidimo progresavimas tiesiog neįmanomas.

Taip pat kūrėjai siūlo paklaidžioti ir po tam tikras gana įdomias *IceWind Dale* žaidimo pasaulio vietas. (Manau, susirasit jas patys).

Žaidimą pradėsite nuo herojų, kurie beveik nieko neturi. Jie bus silpni visose srityse, bet žaidimo eigoje, ko voje su priešais įgijama patirtis stiprins ne tik herojų karinį pasiruošimą, bet ir magijos panaudojimo galingumą bei galimybes.

Stebina žaidimo geras subalansavimas: jums niekada neišeis pagreitinti arba sulėtinti savo progresavimo kovos ar magijos meno, bet pasiruošimo visad užteks kovojant su priešais. Subalansavimo dėka žaidime kovos me-

tu visada bus įdomi ir neįdomi, o teks pasidžiaugti lengva pergale. Taip, kad strateginės žinios pravers visada. (Ke-



lis į pergalę — ne jėga, o jėgos protingas panaudojimas!).

Žaidimo valdymas daugiau tiktu strateginiams žaidimams nei RPG. Žaidimo metu kompiuterinės pelės pagalba išsirenkate herojų ir nurodote ką jam daryti: eiti, kovoti ar atlikti kokį nors kitą veiksmą. Kiekvienas herojus turi atskirus kovos ginklus, kuriuos gali nešiotis su savimi. Deja jų skaičius ribotas, dėl mažos vietos skirtos ginklams. Žaidimo eigoje šis nepatogumas pradeda nervuoti, nes magiškas žiedas užima tiek pat vietos kiek ir kovinis kirvis ar apsauginė liemenė. Iš tiesų šis nepatogumas žaidėją priverčia rinktis ar jis kovos burtų pagalba, ar patikimesnį metalo jėgą.

Maža to, *IceWind Dale* pasižymi ir gana prastai sutvarkyta valdymo sistema, na va pavyzdžiui, jei mūsų šeši valdomi herojai klaidžiodami požemių labirintuose susiduria su požemių išsišakojimu, tai jie paprasčiausiai išsiskirsto ir, tiesą pasakius, paskui juos sugaudyti darosi tikrai sunku, o kai šis procesas dažnai kartojasi, nejučiomis pradėti keiksnotis bei kompiuterinės pelės pagalba nevalingai lakstyti po ekraną. Taip pat reikėtų paminėti, jog valdomi herojai nemoka bėgioti. Susidaro įspūdis, kad specialiai tam-



pom "gumą". Iš pagrindų reikia pasikaustyti kantrybe ir bandyti žaisti toliau.

Prisipažinsiu, jog nebandžiau žaisti šio žaidimo tinkle, bet tokia galimybė egzistuoja. Logiškai galvojant tinklinis žaidimas įmanomas tik tada, kai tu gali kontroliuoti kitų penkių žaidėjų veiksmus, t.y. pasikalbėti su kitais tam, kad grupinio žaidimo eigoje galėtum įvykdyti tam tikras iškilusias problemas.

Pabaigos žodis

Net nežinau ką ir pasakyti apie žaidimą *IceWind Dale*. Ar jį girti, ar peikyti? Iš vienos pusės, tai labai gražus ir, palyginus, įtraukiantis į savo pasaulį žaidimas, ypač man patiko kovos su monstrais reikalaujanti tam tikrų taktinių gudrybių (kovos varikliukas yra šio žaidimo "varomas pliusas"). O iš kitos pusės, tai gan nuobodžios kelionės, nelabai patogus valdymas, kryptingos užduotys, bei standartinė žaidimo istorija.

Ar šis žaidimas vertas dėmesio?

Šis klausimas iškilo tik pradėjus žaisti *IceWind Dale* ir iki šios akimirkos negaliu atsakyti nei teigiamai, nei neigiamai, bet pasakysiu atvirai, jog be jokio gailesčio pakeisčiau šio žaidimo kompaktinį diską į *Diablo II* ar *Baldurs Gate*.

Jei sekate mano mintis, tai supraskite, kad *IceWind Dale* žaidimas (mano nuomone) spindės kompiuterių ekranuose laikinai. Patikėkit, *Baldurs Gate II* nurungs šį projektą ir jis užgęs kaip paskutinė nakties žvaigždutė.

Domantas Kareckas

**NORITE išbandyti
SAVO JĖGAS
MUZIKOJE?**

SENIAI DAINUOJATE,
GROJATE IR NORĖTUMĖTE ISIAMŽINTI?

**JŪSŲ LAUKIA NAUJA
"AUKŠTAIJIJOS RADIO" IR
RAŠŲ STUDIJA**

NAUJAUSIA
SKAITMENINĖ APARATŪRA
(MACINTOSH - PRO TOOLS):
GARSO TAKELIŲ, SKAITMENINIS GARSO
REGULIAVIMAS IR APDOROJIMAS:
DIDELĖ GARSŲ BIBLIOTEKA

GALETE NAUDOTIS
STUDIJOS AKUSTINIAIS
INSTRUMENTAIS
FORTEPIJONU, MUSAMIAISIAIS
AKORDEONU, GITARA
TAIP PAT FIRMALIANČIŲ PASAULYJE
"KORG", "FENDER", "DIGIDESIGN"
FIRMŲ ELEKTRONINĖ APARATŪRA

DIRBA PATIRTI TURINTYS
GARSO REŽISIERIAI,
KURIE PRADĖDANČIAJAM
PATARS, O SU
PROFESIONALAIS
TIESIOG SUTARS

AUKŠTAIJIJOS RADJAS

PANEVŽYS, LAISVĖS A. I. III AUKŠTAS
TEL. (8-25) 596959. MOB. TEL. (8-298) 38050

Vienas oficialus ir trys neoficialūs AGE OF EMPIRES 2 tęsiniai

Praeitame žurnalo numeryje rašėme apie vienos iš geriausių šaudyklių Unreal Tournament MOD-us. Šiame straipsnyje vėl tęsiame temą apie įvairias jau sukurtų žaidimų modifikacijas. Tad šį kartą apžvelgsime puikų realaus laiko strateginio žaidimo Age of Empires II modifikacijas. Tokį mūsų pasirinkimą lėmė tai, kad visai neseniai šviesą išvydo oficialus šio žaidimo tęsinys (beje, jį sukūrė tie patys autoriai, kaip ir originalų žaidimą), kuriam ir skirsime didžiausią dėmesį. Tačiau šalia šio mokamo žaidimo tęsinio, Internetu galima surasti daug įvairių nemokamų originalaus žaidimo modifikacijų. Be abejo, solidžios kompanijos sukurtas produktas užtikrina techninę kokybę, tačiau yra ir daug mėgėjų sukurtų modifikacijų, kurios dėl puikiai realizuotos originalios idėjos yra tikrai vertos dėmesio. Taigi, iš pradžių pristatysime originalų, o vėliau ir tris nemokamus, pretenduojančius bent laikinai užimti pastarojo vietą, „Age of Empires II“ tęsinius.

Age of Empires II: The Conquerors

Autorius: Kompanija "Ensemble Studios" (www.ensemblestudios.com)

Oficialus "Age of Empires II" tęsinys

Atrodytų, ne taip seniai prekystaliuose pasirodė puikus Age of Empires II žaidimas, o kompanija „Ensemble Studios“ jau sukūrė jo tęsinį Age of Empires II: The Conquerors.

Neskaitant keturių naujų kampanijų, bene svarbiausia žaidimo naujovė yra ta, kad šalia tradicinių civilizacijų savo rasę žaidėjas gali rinktis



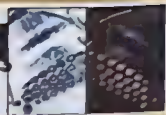
dar iš penkių naujai žaidime atsiradusių civilizacijų: Actekų, Hunų, Korėjiečių, Majų bei Ispanų. Ypačingą savitumą pavyko suteikti senovės Majų bei Actekų civilizacijoms, kurios iki atvykstant ispanų konkistadorams klestėjo Pietų bei Centrinėje Amerikoje. Žaidime šių

tokius mirtinus, bet ne mažiau pavojingus misionierius. Pastarieji, panašiai kaip ir žyniai iš originalaus žaidimo, gali įtikinti priešo karius pereiti į jų pusę, tačiau yra žymiai greitesni. Tiesa, jų poveikio zona kiek mažesnė. Pasikeitė ir anksčiau buvusių civilizacijų charakteristi-

civilizacijų pagrindinė smogiamoji jėga yra pėsti kariai. Tai logiškai paaiškinama, nes iki europiečių pasirodymo arklių šiuose žemynuose paprasčiausiai nebuvo.

[domios ir kitos civilizacijos. Pavyzdžiui, klajokliai Hunai nestato gyvenamųjų namų, nes jų populiacija ir taip gali pasiekti maksimumą. Iš tikrųjų, istorijos mokslams teigia, kad Hunų gentys gyveno klajoklių gyvenimą ir naudojo tik surenkamas palapines. Gi korėjiečiai kare naudoja arklių traukiamus šarvuotus vagonus - tam tikrus šiuolaikinių tankų prototipus. Ispanų konkistadorai jau turi pirmuosius šaunamuosius ginklus - paraku užtaisomas muškietas bei ne

Žaidimų aprašymai



priežiūra yra automatizuota ir valstiečiai dabar patys žino, kada reikia atnaujinti besibaigiančius grūdinių kultūrų plotus. Todėl tuo metu, kai kitame žemėlapyje vyksta žutbūtinis mūšis, žaidėjui nebereikia skirti tiek daug dėmesio smulkmenoms. Reikalavimui kompiuteriui matuojant šių laikų masteliais yra tiesiog juokingi: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA, 2MB video RAM bei 100 MB vietos kietame diske.

Final Hour

Autorius: Yogurt (aok.heavengames.com)

[Ivirtintos pilies šturmas - dalykas sudėtingas]



kos bei jų karinių junginių savybės. Pasak autorių, labiausiai buvo atnaujinti tie junginiai, kurie pasirodė esą neefektyvūs ir dėl to žaidime anksčiau nerasdavo pritaikymo. Tęsinio kūrėjai teigia, kad po šios kruopščios revizijos civilizacijų jėgos galiausiai pavyko daugmaž suvienodinti, o jų savitumas bei unikalūs žaidimo stilius tik dar labiau padidėjo.

Age of Empires II: The Conquerors yra apstu ir kitų didesnių ar mažesnių naujovių. Pavyzdžiui, pilių vartų griovimui naudojami ožiai (*battering rams*) dabar savo viduje gali talpinti pėstininkus. Po stogu esantys kariai geriau apsaugomi

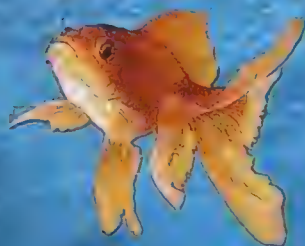
nuo besiginančios pusės strėlių ir visada yra po ranka, jei šis lėtas pilių šturmui pritaikytas įrenginys yra užpuolamas. Sveikintina, kad dirbamų laukų



Šiame puikiam scenarijuje veikia tik dvi pusės. Viena iš jų ginasi sunkiai prieinamoje tvirtovėje, o kita - šturmuoja šiuos įtvirtinimus ir stengiasi kuo greičiau juos paimti. Besiginantis garnizonas yra technologiškai pranašesnis ir geriau gin-

POLIGRAFIJOS FIRMA - SAPNU SALA

AUKSINĖ ŽUVELĖ POLIGRAFIJOS VANDENYNE...



VISOS
DIZAINO IR
SPAUDOS
PASLAUGOS



kių eiga galbūt pirmą kartą leis išžiūrėti į aplinką, kurioje žaidžiate ir pelnytai įvertinti gal kiek senselėjusį, bet vis dar puikų **Age of Empires II** grafinį variklį. Šis scenarijus primygtinai rekomenduojamas RPG stiliaus žaidimų mėgėjams.

neperdėsime pasakę, kad apie šį garų plėšiką žino kiekvienas Lietuvos gyventojas. O dabar prieš mūsų akis ir **Age of Empires II** scenarijus, kurio pagrindinis veikėjas Robinas Hudą. Be abejo, sluzetas irgi tradicinis - kaip ir visada Robi-

kluotas, tačiau puolantieji yra žymiai skaitlingesni. Be to, pastarieji vis gauna naujų pastiprinimų. Scenarijus yra taip padarytas, kad puolančioji pusė, nepaisant desperatiškų besiginančiojo pastangų, galiausiai visada laimi, todėl apie žaidimo rezultatus bei žaidėjų vadovavimo sugebėjimus sprendžiama pagal tai, kiek laiko užtruko pilies šturmas. Po to kariaujančios pusės (žmogus bei kompiuterio dirbtinis intelektas) gali pasikeisti vaidmenimis: puolęs dabar ginasi, o tas kuris slėpėsi už storų mūro sienų - atakuoja. Galiausiai laimėjusiu pripažįstamas tas, kurio rodikliai laiko atžvilgiu yra geriausi. Pažymėtina, kad gerinant savo asmeninį rekordą prie šio scenarijaus po kurio laiko malonu prisėsti vėl ir vėl. **Final Hour** rekomenduotinas tiems, kurių kūne plaka karvedžio širdis.

The King's Best

Men Autorius: Ingo Van Thiel
(aok.heavengames.com)

Istorija apie vieną šaunų vaikiną

Tai ne atskiras scenarijus, o išlisa kruopščiai sukurta kampanija. Pačioje žaidimo pradžioje grito kivičio metu tavernoje žūsta keli karaliaus rinktinės kariai. Nesąžiningo barmeno dėka apylinkėse pasklinda gandas, kad incidento kaltininkas - pagrindinis mūsų herojus. Šioje painioje ir ilgoje istorijoje, turinčioje puikų nelineinį scenarijų, pagrindiniam veikėjui teks įrodyti savo nekaltumą, tuo pačiu metu bėgant nuo savo persekiotojų. **The King's Best Men** didelę reikšmę turi įvairūs dialogai. Žaidime teks spręsti daug įvairių mįslių. Pagaliau, tiesiog įdomu įsitikinti, kad sumanaus kūrėjo rankose **Age of Empires II** iš realaus laiko strateginio žaidimo gali pavirsti visiškai kitokiu nuotykinio ar net RPG stiliaus žaidimu. Be to, lėtesnė įvy-



The Adventures of Robin Hood

Autorius: Gregory Koteles (aok.heavengames.com)

Robino Hudo nuotykių kompiuterio ekrane

Apie Robino Hudo iš Šervudo girios nuotykius prikurtą daugybę kino filmų ir televizijos serialų. Vienas serialas buvo filmuojamas ir Nemenčinės miškuose, todėl labai

nas iš vietinių žmonių rinks savo pasekėjų būrį, o po to kausis su bloguoju tvarkos sergėtoju - Noringemo šerifu. Jei-gu norite pasijusti teisuoliu bei nesugaunamu nutrūktgalviu iš viduramžių Anglijos, atiminėjančių pinigų iš turtuolių ir po to juos dalinančių vargšams, tai šis scenarijus jums turėtų patikti.

Emis

**PREKYBA PERSONALINIAIS IR ŽAIDIMŲ
KOMPIUTERIAIS**

ĮVAIRŲS AKSESUARAI

PC IR SONY PLAYSTATION CD



**KIBERNETIKOS
PASAULIS**

Ožėskienės g. 19, Kaunas
El. paštas: kibernet@takas.lt

Tel./faks. (27) 22 10 87
Mob. tel. (287) 6 27 75

Star trek-new worlds

god - nemirtingumas
noclip - išjungti video intarpus
undying - 999 žarvai, 999 sveikata
cg_thirdperson - 3-ojo asmens akimis
notarget - nematomumas
map - # pakeisti lygi
give - # gauti

Lygių pavadinimai
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Ginklai bei daiktai
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst

Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade

Carmageddon TOR 2000

hereComesTrouble - aktyvuoti kodus
openLevelsGuy - visi lygiai
cash - pinigai (+\$10,000)
Invincible - nemirtingumas
ai on/off - dirbtinis intelektas
setCar [CARNAME] - pakeisti mašiną i [pavadinimas]
makeai [CARNAME] - sukurti oponentą [pavadinimas]
WasteAll - sunaikinti visus automobilius
Lastlap - startuoti paskutiniąjame rate
Lastcheckpoint - reikia pervaziuoti tik paskutinį checkpointą
damage multipler # - sukelti pavojų #
addPowerup # - pridėti įėjus (#=vardas)
breakCar # - sudaužyti automobilį (#=vardas)
peds on/off - žmonės On/Off

Baldur's Gate 2

Daikta sąrašas

chan06-Drizzt's +4 Chainmail
leat08-Studded Leather +3:Shadow
Armor
plat05-Full-Plate +1
helm04-Helm of Defense
shld04-Medium Shield +1
shld06-Large Shield +1
shld17-Buckler +1
ring07-Ring of Protection +2
ring08-Ring of Wizardry
brac14-Bracers of Defense AC 4
clk02-Cloak of Protection +2
belt06-Girdle of Hill Giant Strength
boot01-Boots of Speed
staf08-Martial Staff +3
hamm08-War Hammer +2
sw1h09-Short Sword +2
sw1h40-Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49-Ninja-To +1
sw2h09-Warblade(2-H sword +4)
bow18-Shortbow +2
bow17-Longbow +2
sling03-Sling +3
ax1h03-Battle Axe +2
halb03-Halberd +2

sukurti būtybes
dragred=Red Dragon
dragblac=Black Dragon
dragsilv=Silver Dragon
demnab01=Nabassu
demp01=Pit Fiend
uddeath=Demon Knight
vietoviy pavadinimai
Temple District=AR0900
Graveyard District=AR0800
Slums District=AR0400

Waukeens Promenade=AR0700
Government District=AR1000
Bridge District=AR0500
Docks District=AR0300
CityGates=AR0020
Umar Hills=AR1100
Suldanceslar=AR2500
The Nine Hells=AR2900
Domain of the Dragon=AR1201
Asylum Dungeon=AR1512
Bodhis Dungeon=AR0801
Astral Prison=AR0516
Planar Sphere=AR0411
Cult of the Unseeing Eye=AR0202
Rift Dungeon=AR0204
Demon Outerworld=AR0414
De'Arnise Hold=AR1300
Trademeet=AR2000
Druids Grove=AR1900

When you have Debug Mode=1 in your baldur.ini file, you may use [CTRL] + T to move time forward.
selected character. [CTRL] + 6 and [CTRL] + 7 to change the model of the selected char (prev and next, respectively).

Diab Witch Project Vol 1: Austin Parr

IWORKFORGOD - nemirtingumas
GETINTOMYBELLY - visi ginklai
BIGHEAD - didelė galva
GIBNPLENTY - sunaikinti
T2000 - šarvai
GIVEMEFATH - atstatyti sveikatą
HELLFREEZEOR - užsaldyti priešus
Gauti daiktą
BIGSTICKOFDEATH Get Shotgun
MEDIUMRARE Get Crossbow
GOODTIMESMAN Get Dynamite
BURNYOURASSOFF Get Flamethrower
MEETMYPALOMMY Get Tommygun
SMILEYNOMORE Get Elephant Gun
SUNOFGOD Get Charge Radiance
Emitter
IAMAWIMPFORTHIS100 Bullets
RECHARGE Restore Flashlight Battery
THEDOGFARTED Gas Mask
ICANSEE Night Vision Goggles
WWBEWARE Get Silver Bullets
VAMPBEWARE Get Lih Bullets
DEMONBEWARE Get Mercy Bullets

Sanity: Aiken's Artifact

Mptedthead - nemirtingumas On/Off
Mpjuiceme - gauti sveikatos, Mana (Sanity)
mpshipit - pakeisti lygi

Delta Force 2

Thetrooper - nemirtingumas
Sunandsteel - užtaisyti ginklą
Diewithyourbootson - nesibaigiantys šoviniai
stillife - nematomumas
revelations - 8 artilerijos šūviai



KIBERZONA

naujienos

N Naujausių PC Data žaidimų dešimtukas

1. The Sims Livin' Large Expansion Pack, Electronic Arts
2. Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn, Interplay
3. The Sims, Electronic Arts
4. MS Age of Empires II: Conquerors Expansion Add-On, Microsoft
5. Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes Expansion Pack, Hasbro Interactive
6. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn Collector's Ed, Interplay
7. Diablo II, Havas Interactive
8. Roller Coaster Tycoon, Hasbro Interactive
9. MS Age of Empires II: Age of Kings, Microsoft
10. Who Wants to Be a Millionaire 2nd Edition, Disney

N Jau išleisti du nauji žemėlapių populiarėjai trimetėi šaudyklei **Aliens vs. Predator**, kuriuos išleido **Fox Interactive** kompanija. Šiuos du žemėlapius (**Azure** ir **Bleak**) galite atsisiųsti iš oficialaus firmos puslapio internete.

N Atidedama ilgai laukto žaidimo **Warcraft 3** išleidimo data. Kaip aiškino **Blizzard**, ties šiuo projektu dar reikia gana nemažai padirbėti norint patobulinti žaidimą ir jis matomai pasirodys tik antroje 2001 metų pusėje. Beje, žinant **Blizzard** pažadų tikslumą, galima tikėtis, jog 2001 metų pabaiga dar negalutinė data.

N Ilgai lauktas trimatis žaidimas **Roswell Conspiracies** (gamintojas **Red Storm**) vėl atidėtas neapibrėžtam laikui. Gamintojų žodžiais, tai susiję su vienvardžio animacinio filmuko išleidimo datos atidėjimu iki 2001 metų pavasario.

N **Ultima Online 2** jau buvo vieną kartą pervadinata į **Ultima Worlds Online: Origins**, tačiau to pasirodė maža kompanijai **Electronic Arts** ir vėl pasigirdo naujas pavadinimas - **Ultima Nexus**. Tačiau, daugelis mano, kad vertėtų palikti seną pavadinimą.

N **Duke Forever** pirmiausiai bus skirtas **Xbox** platformai. Apie tai paskelbė **3D Realms** vadovas, **Scott Miller**. Tikėsime, kad tai neįtakos šio žaidimo pasirodymo PC sistemai.

N **Hasbro Interactive** oficialiai paskelbė, kad Antro Pasaulinio karo taktinis simulatorius **Squad Leader** jau atiduotas masiniam tiražavimui ir pasirodys ant parduotuvių lentynų jau šio mėnesio pabaigoje.

N **Mattel Interactive** kompanija išleido naują žaidiminės rinkos produktą **Rugrats in Paris: The Movie**, kuris sukurtas pagal tą patį scenarijų, kaip ir vienvardis filmas, kuris pasirodys kinoteatrose lapkričio 17 dieną. **Rugrats in Paris: The Movie** bus daugiau nei 120 idomių ir linksmų lygių ir šis žaidimas greitu metu bus išleistas **PC**, **Game Boy Color**, **Nintendo 64** ir **PlayStation** platformoms.

N Visi mėgstantys **Half Life** vėl galės džiaugtis - atsirado dar viena šios šaudyklės modifikacija. **Chemical Existence** - tai naujo modo pavadinimas, kurį išleido firma **Red Genesis**. Šiame žaidime jums teks pabūvoti žmogaus, vardu **Reece Max**, kailyje, kuris, kaip sako gaminotojai, „atsirado blogu metu, blogoje vietoje“. Dabar jam teks kautis su visais imanomais žmonių priešais - pradedant gatvių banditais ir baigiant įvairiomis baidyklėmis. Žadama, kad žaidėjas gaus visą kalną naujovių - naujas siužetas, nauji ginklai, nauji priešai ir t.t. Dar neaišku, ar **Chemical Existence** aplenks originalą ar ne, bet tai spręsti jau jums.

N **Interplay** kompanija tapo oficialiu žaidimo priedo **Jagged Alliance 2: Unfinished Business** leidėju. Naujojoje versijoje žadamas pagerintas dirbtinis intelektas, specialių galimybių gausa ir virš 20 naujų misijų. **Unfinished Business** visam pasaulyje pasirodys šių metų lapkričio pradžioje.

N Žymus Honkongo režisierius **Džonas Vu** iš peties pluša prie savo pirmojo žaidimo skirto **PC** ir naujos kartos platformoms. Dar nedaug žinoma, bet jau dabar aišku, kad tai bus trimatis kovinis žaidimas, sukurtas režisieriui būdingu stiliumi. Žaidimą kuria **Digital Rim** kompanija, o jo išleidimas numatomas sekančių metų gale.

N **Tomas Holas** oficialiai preanešė, kad ilgai laukto **3D RPG** žaidimo **Anachronox** išleidimo data perkeliama į 2001 metų pavasarį. Oficialūs **Eidos** ir **Ion Storm** kompanijų atstovai mano, kad toks sprendimas yra teisingas, nes šis žaidimas yra vienas iš daugiausiai žadančių šiuolaikinių projektų. Tikėjimės, kad **Anachronox** nēlaukia **Daikatana** likimas.

N **Synaptic Soup** kompanija, susikurusi iš žaidimo **Evolva** kūrėjų, paskelbė apie savo naują projektą **Cipher**. **Cipher** - tai nauja žaidimų kūrimo technologija su kuria galima bus kurti žaidimus skirtus naujos kartos konsolėms, o taipogi **PC** ir **Linux** sistemoms. 2001 metų pradžioje **Cipher** bus išsiuntinėtas ribotam kompanijų skaičiui susipažinimo tikslais. Tuo pat metu, kompanija naudos šią technologiją slap-tam projektui, kuris viešai bus anonisuotas ne anksčiau šių metų gruodžio pabaigos.

Nori išbandyti naujausius kompiuterinius žaidimus, sudalyvauti įdomiuose turnyruose ir sužinoti apie kompiuterinių žaidimų naujoves, bet nežinai kur ir kaip?

Ateik į InfoBalt 2000 parodą spalio 25-28 dienomis, užėik į E-atetiespaviljoną ir susirask ten mūsų pramogų stendą.

Visą dieną galėsi leisti laiką žaisdamas, dalyvaudamas turnyruose ir stebėdamas naujausių žaidimų prezentacijas. Pramogos ir gerai praleistas laikas garantuojamas!

ORGANIZATORIAI:

KIBERZONA

AKELOTE ir KO

GPX

Renginio technika:

KLUBAS

Visos parodos metu senus žurnalo KIBERZONA numerius galėsite įsigyti už specialią kainą.

PABAIGA

Autorinės laidos

VYRAI

PROVINCIA

UNIVERSITETO
Televizija

Kamara

tiltas

Sveika,
kaip gyveni?

VAM 82
PLEG

Darbo dienomis
20.30

Reklamos agentūra (21) 55 22 15
Budintis skyrius (21) 55 33 22
Abonentinis skyrius (21) 55 05 05

Splus
ŠIAULIŲ KABELINĖ TELEVIZIJA



Savanorių pr. 348, tel./faks. 31 13 87
(Vitingo prekybos centras, Ila.)
K. Donelaičio g. 26, tel. 32 30 86
(Priešais Nerles viešbutį)
El. pšt.: baitukas@ardanga.lt
http://www.baitukas.lt

**PERSONALINIAI IR ŽAIDIMŲ
KOMPIUTERIAI**

SEGA NINTENDO⁶⁴ GAME BOY COLOR | SUPER NINTENDO Dendy

PC-2000

ATX AMD 500 MHz, 5VIA73
RAM 64 MB, HD 10 GB, FDD 1.44,
CD-ROM 48X
Vaizdo plokštė - 8MB
Garsio plokštė - 16 bitų stereo
Monitorius 15"
Pelė, klaviatūra ir dovana ...
Programinė įranga :
Windows 77e, Norton antivirus, Ghost
Kaina 2838 Lt.
Parduodama išsimokėtinai)



UAB "KERA", KĘSTUČIO G. 7-1, 3000 KAUNAS, TEL. (27) 322600, FAKSAS (27) 206581

UAB "KERA" PERSPĖJA !

NEKAIŠIOKITE RANKŲ
PRIE KOMPIUTERINIŲ
ĮRENGINIŲ BE SPECIALISTŲ
KONSULTACIJOS



KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ SALONAS, CD NUOMA

Didelis pasirinkimas, naujienos kiekvieną savaitę

PC CD-ROM
Sony Playstation
Nintendo 64
Dreamcast
Video CD
DVD



Mus rasite UKMĖRGĖS 305a
(parduotuvės "AITVARAS" patalpose)
Vilnius. Tel: 73-61-69

LICENCIJUOTI

kompiuteriniai žaidimai nuo

20 litų!

Mažmeninė prekyba
Laisvės al. 30A, Kaunas
tel. 203881

Mažmeninė ir didmeninė prekyba
Savanorių pr. 339B, Kaunas
tel. 313031

"INIT kompiuteriai",
išskirtinis UAB "Akelotė ir Ko" atsovas Kaune

Įvairiausios konfigūracijos KOMPIUTERIAI

init
KOMPIUTERIAI

namams ir biurui su trejų
metų garantija.
Ir išsimokėtinai.

54 KIBERZONA
2000.07.18

ANTAKALNIO G. 67 ATSIDARŲ



Kompiuterinių ir žaidimų internetu salė



3D
vaizdas

NUO
rugsėjo
01 d.

Taip pat siūlome:

- bet kokios modifikacijos kompiuteriai, sukomplektuoti pagal Jūsų pageidavimą
- spausdintuvai
- skeneriai
- faksai
- kompiuterinės detalės
- naujos arba užpildytos eksploatacinės medžiagos (visų modelių rašaliniams ir lazeriniams spausdintuvams bei kopijavimo aparatams)
- programavimo darbai ir www puslapių kūrimas
- kompiuterinių tinklų projektavimas bei rengimas
- telefonų stotelės bei aparatai
- GSM telefonai su įjungimu į OMNITEL tinklą
- kompiuterizuotų darbo vietų priežiūra (galimos nuolatinės ilgalaikės arba vienkartinės paslaugos)
- biuro technikos remontas ir profilaktika

KAINOS JUS NUDŽIUGINS !!!



Dėmesio !!! Superkame įvairių modelių panaudotus tuščius rašalinių ir lazerinių spausdintuvų kartridžius.

Akcija!

COMPAQ kompiuteris už ypatingą kainą

Antakalnio g. 67,
2040 Vilnius
tel. (22) 34 23 14,
34 92 22

<http://www.optiva.lt>
el. paštas: info@optiva.lt



Tarptautinė informacijos
visuomenės technologijų paroda
INFOBALT 2000

Spalio 25-28 d.

Parodos vieta: parodų centras LITEXPO,
Laisvės pr. 5, Vilnius

Darbo laikas: spalio 25, 26, 27 d. - 10-18 val.,
spalio 28 d. - 10-17 val.,
spalio 25 ir 26 d. - specialistų dienos
(lėjimas tik su kvietimais)

Organizatorius

infobalt
L I T E X P O

Rengėjas



Rengėjas



Oficialusis
INFOBALT 2000 radijas



Tarptautinė konferencija
Informacinė visuomenė 2000
Šuolis į naują e - ekonomiką
ir Investuotojų lyga
**Investuokime į naują
e - ekonomiką**



Data: 2000 m. spalio 23-24 d.
Vieta: Vilnius, Le Meridien Villon viešbutis
www.infobalt.lt/konferencija

Virtuali paroda
INFOBALT 2000 internete:

- parodos gidai;
- pokalbių kambariai;
- vaizdo ir garso reportažai iš parodos;
- paslaugos, užsakymai, informacija

Oficialusis parodos INFOBALT 2000
internetinė paslaugų teikėjas



LIETUVOS TELEKOMAS

Informacija:
UAB VISUS PLENUS
Vytenio g. 9/25, 2600 Vilnius
Tel.: (8-22) 23 63 26, 33 09 29
Faks. (8-22) 224124
El. paštas: info@visusplenus.lt
www.visusplenus.lt

**e-ATEITIS
FUTURE**

Elektroninio verslo, prekybos
ir pramogų paviljonas
e-ATEITIS
parodoje INFOBALT 2000

- e - verslo gatvė;
- namų kompiuteriai;
- daugialypių terpių produktai;
- internetas;
- kompaktiniai diskai;
- kompiuteriniai žaidimai;
- šou, pramogos.

**lėjimas su progine
taksofono kortele
pigiau!**



Spalio 25-28 d.

Darbo laikas:

Spalio 25, 26, 27 d. nuo
10 iki 18 val., spalio 28 d. nuo
10.00 iki 17.00 val.

Rengėjas: **infobalt**



VISUS PLENUS



Ši kortelė suteikia 33% nuolaidą
lankantis paviljone E-ateitis

Naujas atskiras pramogų
paviljonas **e-ATEITIS**
(žaidimai, konkursai, naujovės
pramogų pasaulyje)
www.infobalt.lt/muge
Parodų centras LITEXPO,
paviljonas E-ATEITIS,
Laisvės pr. 5, Vilnius